

Mai 1999

25.000 lei

Close Combat III

O nouă demonstrație
de artă a războiului

Babylon

... Coboară de pe marile
ecrane pe micile monitoare

5

Daikatana

Călătorii în timp
și acțiune gărlă ...

Premier Manager

Ninety Nine

Franța '98 s-a dus,
e timpul pentru un
nou sezon

F 16: Aggressor

Un posibil combatant din Kosovo

CD-ul conține:



Mech Warrior 3
North vs. South
Requiem
Road Wars
Silver
X-Wing Alliance
Guardian of Darkness

Werewolf

Intră în lumea vârcolacilor... virtuali



București
4-8 mai 1999

Are you ready?



Cronica unei realități programate

*"Bodies fill the fields I see, hungry heroes end
No one to play soldier now, no one to pretend ..."
(Hetfield - "Disposable heroes")*

Pe data de 30 martie 1999, CNN știricea către Umanitate cea mai nouă veste din lumea gamerească. Sub titlul „Computer games simulate NATO airstrikes on Yugoslavia”, aflam despre realizarea celor de la Jane's Combat Simulations, care au creat scenarii și misiuni pentru jocurile lor de simulare a luptei aeriene, inspirându-se din realitatea în teren a Balcanilor. Sau, ca să fiu mai exact, voi cita din rezumatul aflat pe site-ul CNN: „Programmers at the Jane's Combat Simulations (...) have duplicated with amazing clarity the Balkan terrain that NATO pilots fly over.” Intervievat, unul din programatorii firmei ne spunea în manieră americană, adică entuziast-neglijentă, că „This is an excellent way to illustrate lot of the stuff that's actually happening over there”. Am să traduc aceste cuvinte, în așa fel încât să păstrez aerul de yankeu ușuratic cu care sunt spuse „Aceasta este o cale excelentă de a ilustra o grămadă din chestiile care se întâmplă de fapt pe acolo”.

Domnule programator, chestiile de acolo sunt oameni, iar grămezile de care vorbești pot oricând să fie de cadavre. Aceasta se întâmplă „de fapt” acolo. Nici vorbă nu poate fi de formele aseptice ale reliefului întocmai redat de calculator, și pus estetic în evidență de acceleratoarele grafice. De adevăr te poți apropia dacă pășești într-o morgă, acolo trași adânc aerul în piept, mai adaugi la asta o cantitate enormă de ură, aduni și toată suferința pe care crezi că o poate duce în spate un om, iar apoi înmulțești totul cu câteva milioane.

Atâta doar că un simulator de moarte și suferință nu prea este rentabil sub aspect comercial sau politic. Decât poate, pentru mințile bolnave.

Și poate că, într-adevăr, gamerul este puțin cam lovit la mezencefal, tot ucigând în dreapta și stânga personajele negative ale spațiului virtual. Dar eu cred cu tărie că noi, gamerii, suntem niște oameni cumsecade, cam așa cum sunt oamenii grași sau bețivii. Și mai cred că noi, gamerii, nu suntem proști. Nu suntem atât de proști încât să nu ne dăm seama că apăsând pe butonul de foc în misiunile NATO ale celor de la Jane's Combat Simulations, tragem de fapt în zecile de mii de gameri care se ascund în adăposturi antiaeriene aici, la noi, în Balcani. Un gamer nu este atât de prost încât să nu-și dea seama că cei de la Jane's ne propun un multiplayer game cu care strică regula de aur a jocului pe calculator: „Fericire pentru toți, și hai să nu plece nimeni supărat!”.

Atunci când unii din player-i suferă cu adevărat, nu se mai poate vorbi de un joc.

Deși, mai mult ca sigur, vor apare, poate tot din necesități comerciale sau politice, și variantele pe dos ale istoriei, de genul „Albanians return with a vengeance” sau „Serbia strikes back”. Dumnezeu să ne apere de noi înșine!

Și pentru că atâta nu era de ajuns, prima misiune concepută de Jane's Combat Simulations este ruptă din realitate, având ca prim obiectiv salvarea unui pilot de F117 Stealth doborât, al doilea obiectiv fiind distrugerea epavei de F117. Acest al doilea obiectiv este cel care nu a reușit piloților NATO, și pe care sunteți invitați să-l rezolvați voi, făcându-vă conștiincioși temele la materia Rambologie, și transformând înfrângerea în câștig. Câștigul altora.

Sunt multe concluziile pe care le putem trage din această nefericită inspirație a celor de la Jane's Combat Simulations, și multe întrebările pe care ni le putem pune când umplem de sânge ecranele monitoarelor noastre. Însă cea mai importantă este senzația de încețosare, de negură, de neclaritate, pe care începem să o simțim la granița dintre spațiul virtual și cel așa-zis real. Acum, când o firmă de jocuri sau trusturi de presă fac ca această graniță să se preschimbe în fum, îmi dau seama că monștrii pe care îi luăm în colimator s-ar putea să fie oameni ca tine și ca mine. Oameni născuți, nu oameni făcuți. Oameni adevărați. Și care rămân adevărați, chiar dacă Jane's primesc dispensă de moralitate și produc simulatorul de pătat popoare cu trabuce americane Tomahawk.

Nu, domnilor de la Jane's, de data asta nu m-ați prins!

V-o spun cu mândrie.

Sunt gamer, și nu sunt prost!!

Marius Ghinea

International Game Magazine
LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel/Fax: 068/150886,
068/153108

E-mail: level@chip.ro

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:

Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:

Cătălina Lazăr

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Nicolae Floristean (Nyk)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
Marius Ghinea

Colaboratori:

Alexandru Barna

Managing Editor:

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:

Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:

Leonte Mărginean

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:

Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa pentru corespondență:

O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați: AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Editorial 3

Cuprins 4

Cuprins CD 6

News 8

Cea mai apărut? Ce va mai apare? Bărfe?

First Look

The lady, the mage and the might 16

Un nou RPG își va face apariția pe piață. Ce poate oferi acesta?

The 10th planet 18

Visul omenirii de a pleca spre noi planete și a le coloniza devine realitate în acest joc.

The Reap 20

Un shooter clasic în care vom avea de-a face cu niște alieni sângeroși.

Septerra Core: Legacy of The Creator 22

Iată un titlu care va zgudui din temelii lumea RPG-urilor!

Preview

Babylon 5 25

Un space combat simulator în care soarta războiului dintre Pământ și Minbari, depinde de voi.



Swords & Sorcery 28

O spadă fermecată, eroi care luptă împotriva răului, ceva acțiune piperată... Cam asta vă poate oferi S&S!

Werewolf 30

V-ați închipuit vreodată cum este să fii vârcolac?

Elysium 32

Visul - realitate, imaginație sau o combinație între cele două?

Evolva 34

Aventură, acțiune și strategie - un amestec care poate da naștere unui joc „mortal”?

Age of Wonders 36

Veți intra într-o lume futuristă plină de lasere și nave. O nouă strategie turn-based în care ai ocazia de a-ți demonstra calitățile de comandant.

Trans-Am Racing '68-'72 ... 38

Viteză nebună și cele mai tari mașini americane ale anilor '70!

Daikatana 40

Cei de la Ion Storm se pregătesc să scoată un shooter care poate dărâma mitul Quake!

Interstate '82 42

Chiar dacă are aproape același titlu, această nouă realizare este total diferită de prima versiune.



Review

F16 Aggressor 45

Unul dintre cele mai tari simulatoare de zbor ale acestui an!

Starsiege 48

Un combat simulator în care împreună cu „robotelul” tău va trebui să faci puțină curățenie.

Premier Manager '99 54

Dacă v-a plăcut versiunea anterioară, în mod sigur vă va plăcea și aceasta!

Close Combat III 56

Iată un RTS în care putem schimba istoria celui de-al doilea război mondial.

Road Coaster Tycoon 62

Simulator managerial în care trebuie să te ocupi de un părculeț de distracții.

F-15 64

Cei de la Jane's au realizat întotdeauna simulatoare de zbor reușite.

Imperialism II 66

Un joc de strategie de cea mai bună calitate!

Rival Realms 68

Un RPG de calitate în care vom regăsi și ceva trăsături caracteristice unui joc de strategie.

Wages of Sin 70

Un add-on care vă va oferi misiuni noi ale unui shooter atât de iubit de gameri.

Review Special

IdSoftware 72

O firmă care a scris istorie în domeniul shooter-elor!!!

Quake 73

Un joc care nu mai are nevoie de nici un fel de prezentare.



Hexen 76

Sunt convins că acest titlu vă va trezi multe amintiri frumoase.

Doom 78

Un shooter clasic care te ține cu sufletul la gură.

Wolfenstein 79

Întoarcere la origini... Hadeți să ne amintim de vremurile în care jucam ore în șir acest shooter!

Fun Stuff 80

Y2K, bug-ul sfârșitului de mileniu?!?

Playstation

Tennis Arena 82

Tenis pentru toți... pe săturate și de cea mai bună calitate!

S.C.A.R.S. 84

Sunt convins că știți despre ce este vorba!

Hardware 86

Luna aceasta vă prezentăm numai două tipuri de boxe. Suficient, nu?

Film 88

Cruel Intentions – un remake care poate deveni una dintre cele mai apreciate realizări cinematografice.

Multimedia

Civilization 90

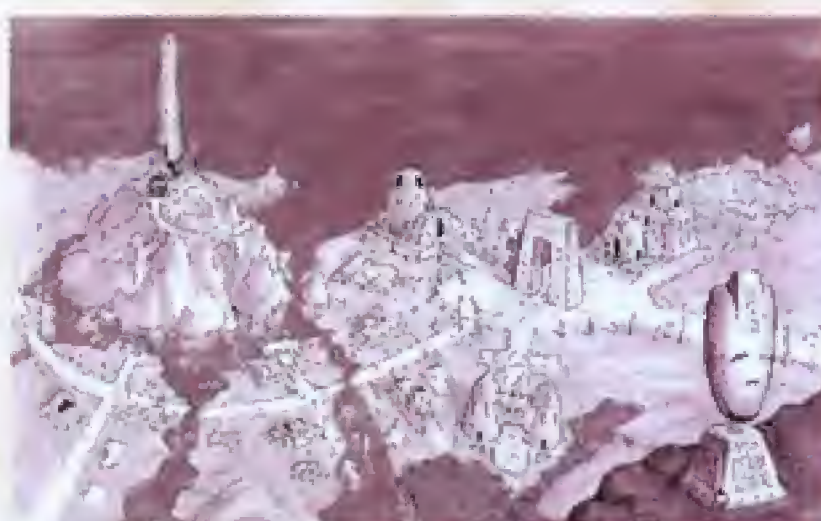
Civilizația privită de unii, de alții și mai ales de Marius Ghinea. O veritabilă lecție despre viață!

VR-Art 92

Lumea privită prin intermediul realității virtuale.

Chat Room 94

Tell us something about you and we will tell you something about LEVEL!!!



Star Wars

Trailer

Anachronox

Un scurt filmuleț al unui RPG SF (probabil ultimul care folosește engine-ul Quake 2) care ar putea apărea pe piață înainte de Crăciun. Jocul este creat de Ion Storm, cei care au amânat Daikatana de n ori până acum.

Demos

Guardian of Darkness

- Cryo

Monk Ekna este un membru al unei organizații secrete care se ocupă de activități paranormale. Astfel, eroul nostru va trebui să facă o serie de excursii în lumea de dincolo unde-și va putea folosi capacitățile paranormale și magice.

Championship Manager 3

- Eidos

Demo-ul de față vă permite să administrați o echipă pe perioada unui sezon.

Kingpin

- Xatrix/Interplay

Un titlu extraordinar care vă va introduce în sălbăticia zilelor noastre.

Mech Warrior 3

- Zipper/Microprose

Luați frumos loc în cockpit-ul robotului și pregătiți-vă pentru o adevărată bătălie. După Starsiege și Heavy Gear 2 iată că următorul joc Mech va fi lansat cu licență originală FASA.

North vs. South

- I-Magic

O altă strategie turn-based care se petrece în timpul războiului civil american.

Requiem

- Ubi Soft

O atmosferă terifiantă, îngrozitoare... în care îngerii luptă împotriva demonilor cu ajutorul magiilor



și armelor automate. După Half-life, iată încă un titlu cu o atmosferă absolut teribilă.

Road Wars

- Intense Ent.

O cursă diabolică se petrece undeva în viitor... Doar cel mai puternic și mai iute poate câștiga!

Silver

- Infogrames

V-a plăcut FFVII? Atunci veți adora acest nou titlu! Este absolut fantastic, un adevărat blockbuster!

Sports Car GT

- EA

Un simulator auto în care nu numai că trebuie să câștigi cursele, dar mai trebuie să câștigi și ceva bănuți.

Tank Racer

- Glolier

Curse cu tancuri? De ce nu, priviți!

Tanktics

- DMA Design/Gremlin

O strategie extrem de originală de la creatorii Lemmings în care trebuie să fii extrem de rapid și deștept.

Wild Metal Country

- DMA Design/Gremlin

Hei, a venit vremea să mai tragem o luptă cu tancuri, camioane și alte asemenea blindate.

X-Wing Alliance

- LucasArts/Activision

Un simulator X-Wing absolut bestial. Începând de la poveste până la realizarea propriu-zisă, totul este excelent realizat. X-Wing Alliance rules!!!!!!!!!!

Shots

Aqua

- Massive Development

O sechelă neoficială a simulatorului subacvatic Archymedeian Dynasty. Rolul tău este acela de a proteja



oamenii de monștrii mărilor și oceanelor.

Asheron's Call

- Microsoft

Un titlu care va concura cu Meridian 59 și Ultima Online. Ni se va oferi o lume vastă cu realități alternative din care nu veți mai vrea să vă întoarceți.

Darkstone

- EA

Un RPG de acțiune în stilul Diablo. O mulțime de questuri și sub-questuri, suport 3D și o jucabilitate grozavă.

Jane's USAF

- Jane's/EA

Ultimul simulator de la Jane's se adresează în special celor dotați cu calculatoare super-puternice. O grafică grozavă, o mulțime de misiuni și realitate cât încap.

MDK 2

- Interplay

Urmarea lui MDK va conține o mulțime de îmbunătățiri! Grafica și umorul vor rămâne însă aceleași.

Sanity

- Monolith

Un action game futurist care folosește engine-ul LithTech (Shogo, Blood2) unde gamerul va lupta folosind atât arme standard cât și magii.

SW: Phantom Menace

- LucasArts/Activision

Noi aventuri în universul Star Wars; de data asta văzute prin ochii unui tânăr Jedi. Pe lângă mulțimea de puzzle-uri te vei bucura și de ceva acțiune.

SW: Racer

- LucasArts/Activision

Un alt episod SW. De data aceasta vei concura pe divers hover-uri Star Wars. Viteză, suspans și distracție extremă.



Theme Park 2

- Bullfrog/EA

Construiește-ți propriul parc de distracții, acum în varianta 3D. Poți să-l vizitezi și printr-un first person view și să încerci și tu atracțiile pe care le-ai construit.

Themes

Caesar 3

DOOM

Metal Gear Solid

South Park

Terminator 2

Extra

Bleem!

Așteptați de mult un emulator PSX? Dacă da, încercați-l pe acesta. Acest demo are scoase sunetele și suportul pentru acceleratoare 3D.

Need For Speed 3

(Lister Storm and Jaguar XKR)

Le-ați vrut, le-ați primit! Mașini noi pentru NFS3.

SC3000 Pack #1

Clădiri reale din San Francisco: Place of Fine Arts, Transamerica Tower și Museum of Modern Art.

SC3000 Pack #2

Edificii reale din New York ca Gugenheim Museum și New York Public Library.

SC3000 Plug-in!

Dacă vrei să importi clădiri noi în SC3000 instalează acest plug-in.

Shareware

CoolInfo 99

Program de diagnosticare, care îți oferă o mulțime de informații despre sistemul tău.

Desktop Toys

Un set minunat de utilitare ce-ți permite să distrugi desktop-ul fără a afecta în vreun fel monitorul. Recomandat pentru calmarea nervilor.



EtherBoy

Software pentru monitorizarea netului (IPX și TCP/IP).

fkWareSysMon

Un programel pentru măsurarea performanțelor sistemului.

ICQ 99a build 1700

Ultima versiune a unuia dintre cele mai populare programe de CHAT.

ICQ Plus

Un nou pachet de funcții pentru ICQ.

TopIt!

Utilitar ce-ți va așeza întotdeauna ferestrele de lucru în față.

WinAmp 2.10

Ultima versiune a WinAmp-ului.

WinRAR 2.50

Cea mai nouă versiune a unuia dintre cele mai bune programe de compresie pentru Windows 95/98.

Y2K Audit

Unul din miile de utilitare care ne pregătește pentru schimbările aduse de anul 2000.

Drivers

Riva TNT Detonator Drivers

Ultimele drivere pentru carduri Riva TNT cu chipset nVidia, ce ar trebui să îmbunătățească performanțele.

Updates

Alpha Centauri v3.0

Die Hard Trilogy v1.1

Myth 2 v1.2.1

Need for Speed 3 Voodoo Banshee fix

Pro Pilot 99 v1.03

Sin v1.03

Starcraft v1.08

Viper Racing v1.1

WW2 Fighters v1.08



Redline

Iată un joc realizat de către cei de la Accolade care în mod sigur va reprezenta o adevărată experiență. Asta pentru că jocul în sine este de fapt o combinație între violență și mașini. Se poate spune că Redline are puțin din Interstate '76, ceva din Carmageddon și altceva dintr-un shooter de calitate. De data aceasta nu vei lupta doar din ma-

șină. În unele misiuni vei fi nevoit să cobori pentru a duce treaba la bun sfârșit. Grafica este 3D și este deosebit de bine realizată. Există și opțiune multiplayer care poate suporta până la 16 jucători legați în rețea. După cât s-a vorbit despre acest joc se poate spune că va cunoaște un adevărat succes. De ce? Pentru că poate satisface dorințele unei mari categorii de gameri.



Hostile Waters

Chiar dacă este vorba despre un joc aflat încă în dezvoltare, cei de la Rage Software ne asigură că vor încerca să scoată ceva cu totul deosebit. Se poate spune că este vorba de un game-hibrid, deoarece vom avea de-a face cu o combinație între shooter și strategie. Hostile Waters face parte din aceeași categorie cu Uprising sau Battlezone. Însă spre deosebire de acestea, acțiunea din acest titlu se desfășoară pe un portavion care reprezintă baza principală. O altă particularitate este aceea că poți controla oricare dintre vehiculele pe care le ai sub comandă, chiar și în același timp. Să sperăm că va fi ceva deosebit.



LEVEL Best Computers

Iată că ne ținem de cuvânt! Concursul realizat cu ajutorul Best Computers este prezent număr de număr în revistă. O compilație de 6 jocuri va fi câștigată de unul dintre voi. Sim City 2000, Dungeon Keeper și așa mai departe. Ce mai așteptați? Trimiteți talonul!



- 1 Care este sloganul celor de la Jane's ?
a) We are the best
b) We build sims by the book
c) We are the first ones
- 2 Unde se desfășoară cele două campanii din joc?
a) Coreea și Irak
b) Iran și Bosnia
c) Iran și Irak

Răspunsul îl găsiți în articolul F-15 din rubrica Review.

Tombola LEVEL și Best Computers

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 13, C.P. 4 2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.

Kogălniceanu 5

Tel/Fax: (01)

3125524

IN BUCUREȘTI



JOCUL LUNII ESTE:

PREMIER LEAGUE MANAGER 99

MADDEN NFL 99
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NHL 99
FIFA 99
WORLD CUP 98
MADDEN NFL 99
F16/MIG 29
ANDRETTI RACING
JOYPAD
PROMO
ISRAELI AIR FORCE
NHL 98 JOYPAD PROMO
DUNGEON KEEPER GOLD
CLASSIC
FIGHTER PILOT
PROPHECY GOLD
MOTO RACER 2
POPULOUS - THE
BEGINNING
FIFA 99
TEST DRIVE 4x4
TRESPASSER
ESPN X GAMES PRO
BOARDER
NBA LIVE 99
TEST DRIVE 5
THE VEGAS COURSES
(ADD ON FOR TIGER
WOODS)
WW II FIGHTERS
BLADE RUNNER CLASSIC
C&C CLASSIC
C&C RED ALERT
C&C WORLD WIDE
WARFARE (C&C, C&C
RED ALERT, MISSION

DISKS)
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROUP
SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
AH64D LONGBOW
CLASSIC
ATF CLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANCHE 3 GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHRINE
WARS
DUNE 2000
JANE'S F15
FA PREMIER LEAGUE

MANAGER
FIFA SOCCER MANAGER
CLASSIC
FIFA: ROAD TO THE
WORLD CUP 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PACK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD ON
THE TPC COURSES -
ADD ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742

ELECTRONIC ARTS



F-22 Lightning 3

V-ați distrat bine cu cele două jocuri din seria F-22 Lightning? Sunteți un mare fan al simulatoarelor de zbor? Am o veste bună pentru voi! Băieții de la Novalogic au plănuțit o continuare a seriei. F-22 Lightning III va putea fi jucat la începutul verii și va fi jucat din plin, pentru că este full de elemente nemaîntâlnite la alte titluri de acest gen. Arme nucleare, efecte schimbătoare ale vremii, grafică excepțională datorită suportului pentru Direct 3D și Glide și chiar posibilitatea de a vopsi avionul în culorile dorite. Tot ceea ce ne mai rămâne de făcut este să avem puținică răbdare. Să sperăm că va merita această așteptare!

Câștigătorii

Tombolei LEVEL-Ubi Soft
(LEVEL Martie 1999)

1. Joc The Fifth Element

- Lășlean Marius -
Arad

2. Rucsac Ubi Soft

- Boțic Mihai - Râmnicu
Vâlcea

3. Rucsac Ubi Soft

- Maltezeanu Ștefan -
Constanța

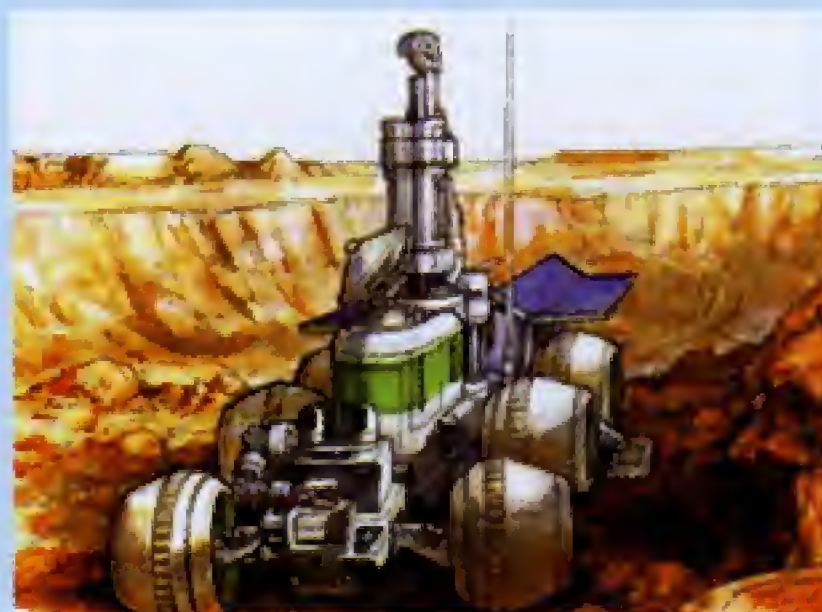
4. Rucsac Ubi Soft

- Feneșan Radu - Pitești

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție (068-153108, 150886 - persoană de contact: Cătălin Sterea) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiilor.

Sim Mars

Iată că, după ce am construit orașe de ne-am săturat, a venit vremea să construim colonii spațiale. Pentru început Planeta Marte va fi gazda noastră. Noi vom organiza totul de pe Pământ: vom trimite nave, alimente, vom construi colonia, după care o vom dezvolta și vom face diferite



cercetări. Grafica va fi 3D și producătorii au promis că vom avea colonii pline de viață, animate, dinamice, vehicule, oameni care se vor plimba îmbrăcați în costume speciale. Cel mai important aspect al jocului va fi găsirea unor noi modalități de întreținere a vieții acolo. Vom duce oameni de pe planeta noastră, dar va trebui să găsim diferite moduri pentru a susține viața pământenilor, chiar vom cerceta dacă a existat sau există forme de viață extraterestre.

Mig Alley

Primul titlu scos de cei de la Rowan a fost versiunea pentru Amigo a lui Falcon. Titlurile lor acoperă o mare varietate de medii, printre care cel de-al doilea război, războiul din Vietnam sau timpurile moderne. Iată că noul lor release ne teleportează în vremea războiului din Coreea. Aici vom fi comandatul unei escadrile de piloți. Astfel, va trebui să organizăm misiunile, să împărțim sarcinile fiecărui pilot, să organizăm atacul terestru și nu în cele din urmă să pilotăm avioanele. Trupele terestre vor fi manevrate de calculator, dar spre deosebire de Total Air War, activitatea terestră își va urma cursul indiferent de ce



vom face noi în aer. Vom putea vedea luptele de la sol și chiar ne vom folosi de ele. Mig Alley promite extrem de mult și producătorii ne-au asigurat că vor exista o mulțime de misiuni și nu în ultimul rând o grămadă de distracție.



SouthPeak și Wild, Wild West

Iată că cei de la SouthPeak Interactive au obținut drepturile de a realiza un joc pentru PC și PlayStation după filmul care va ieși de pe porțile Warner Bros, intitulat Wild, Wild West pe data de 2 iunie. Primele impresii și detalii despre joc vor fi afișate la Electronic Entertainment Expo în Los Angeles pe 2 mai, iar

jocul este preconizat să apară pe piață la sfârșitul acestui an. Tot ce se știe la această oră este că va fi un joc de acțiune.

Se vinde licența engine-ului Unreal

Cei de la Infinite Machines au anunțat că au cumpărat licența de la Epic Games pentru Engine-ul Unreal pentru a crea 18 noi titluri. Primul proiect care se pare că va apărea pe piață în anul 2000 este un 3D shooter.

Acclaim și Click împreună

Click Entertainment este cea mai mare firmă din San Francisco producătoare de jocuri. Recent Click Entertainment și Acclaim au semnat un acord prin care cei de la Acclaim se leagă să publice și să distribuie noul joc scos de Click, undeva prin primăvara lui 2000, un joc de acțiune combinat cu elemente de RPG.

Machines

Sunt convins că de mult nu ați mai jucat un RTS adevărat. Se pare că cei de la Acclaim au simțit acest lucru și s-au hotărât să demareze realizarea unui astfel de produs. Acțiunea din Machines are loc într-un cadru futuristic. În aceste timpuri supra-popularea devine o adevărată problemă pentru omenire. Singura soluție nu o reprezintă decât migrarea către alte planete. Pentru a putea face acest lucru, oamenii de știință vor trebui să perfecționeze o tehnologie care să le permită călătorii foarte lungi și la viteze superluminice.

Până atunci oamenii vor trimite mașini-roboti pentru a explora

lumea extraterestră și care să ofere informații în ceea ce privește posibilitatea acelor planete de a întreține viața. Se pare însă că acestea încep să prindă viață, ceea ce va duce la un adevărat război între mașini și omenire.



Rune

Un războinic viteaz se ridică împotriva tuturor relelor, care luptă pentru bine și pentru tot ce este legat de acesta. Data de apariție a jocului este anunțată prin vara anului 2000. Chiar dacă sunt doar la început și jocul se află încă în dezvoltare, ideea celor de la Human Head/Epic Mega Games este extraordinară. Însă vă pot spune că Rune seamănă cu Heretic II. La grafica acestui nou produs lucrează nu mai puțin de 10 designeri.

UbiSoft vine cu noi surprize

De curând firma bucu-reșteană ne-a anunțat că va pune în vânzare titlul **Heroes of Might & Magic III**. Doritorii vor putea să comande acest titlu prin telefon la numărul: 01/2316769. O veste bună mai ales pentru fanii Heroes, nu-i așa?



Ubi Soft Romania

Bd. Primaverii 51, sector 1, Bucuresti

Tel: 231.67.69, Tel/Fax: 231.67.66

E-mail: sserban@ubisoft.ro

http://www.ubisoft.com

Ubi Soft prezinta:



HEROES OF MIGHT & MAGIC III
REQUIEM
UPRISING 2
ARMY MEN II
WORLD FOOTBALL MANAGER
MONACO GRAND PRIX RS 2
SPEED BUSTERS
S.C.A.R.S.
THE FIFTH ELEMENT
HEROES OF MIGHT & MAGIC
MIGHT & MAGIC VI
UPRISING
ARMY MEN
RACING SIMULATION 1
SUBCULTURE
REDLINE RACER
D - JUMP
SKULLCAPS
POD GOLD

RAYMAN
WORLD FOOTBALL
STREET RACER
RAYMAN GOLD
POD
KICK OFF
RAYMAN DESIGNER
PLAYMOBIL - LAURA
COSMIC PARTY
KIYEKO
PAYUTA
VALDO
COSMIC FAMILY
FRENCH WITH RAYMAN
MATHS & ENGLISH WITH RAYMAN
ADVENTURES IN MUSIC
GUITAR HITS
ARTIST

S.C.A.R.S.
SHADOW GUNNER
ALL STAR TENNIS
STREET RACER
TENNIS ARENA
RAYMAN PLATINIUM



BUCK BUMBLE
MONACO GRAND PRIX
S.C.A.R.S.
F1 POLE POSITION
ALL STAR TENNIS



LIVRARI IN TOATA TARA PRIN POSTA RAPIDA!



Monster hit from Disintegrator

Disintegrator, o firmă practic necunoscută, s-a apucat de lucru la un nou action 3D intitulat Monstro. Prin acest produs se dorește readucerea în actualitate a mitului Frankenstein. Ca și în povestea cu pricina, intri în pielea unui savant, numai că de data aceasta unul plecat rău cu sorcova, care reușește să aducă la viață monștrii dintre cei mai urâți și mai puternici. Cu ajutorul acestor creaturi va trebui să duci la capăt diferite misiuni (de exemplu, distrugerea unei baze militare) care în final vor duce la acceptarea ta ca suveran al întregii planete. În multiplayer vei avea însă mai mult de furcă, amicii tăi fiind la fel de hotărâți să te extermină și având la dispoziție practic aceleași mijloace. Dar până de Crăciun mai avem de așteptat.



Legacy of Kain: Soul Reaver

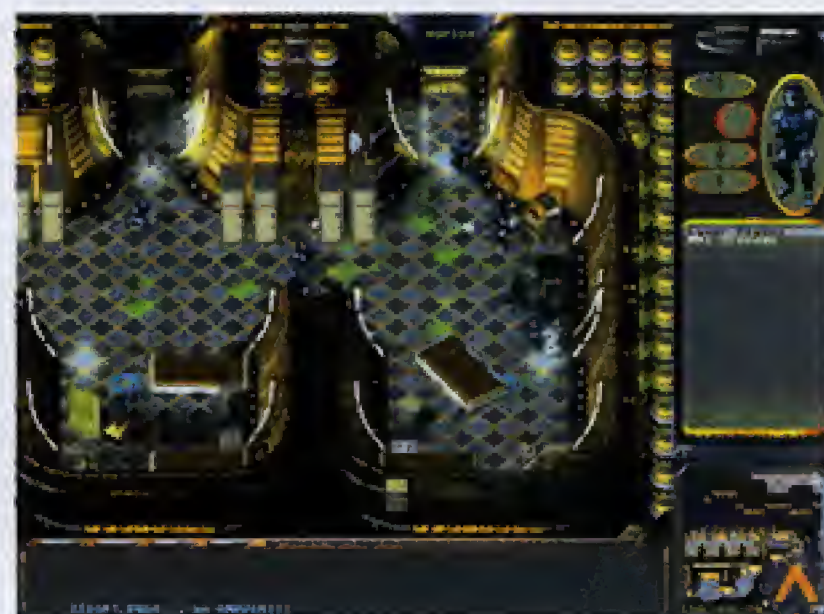
Nu mai este mult și Eidos va lansa continuarea aventurilor eroului nostru cel mai îndrăgit, vampirul. La fel cum s-a întâmplat și data trecută titlul a fost lansat mai întâi pe PlayStation și abia după aceea pe PC. Astfel, gamerul va avea noi teritorii de explorat, va căuta noi aventuri, noi adversari și prieteni. Bineînțeles că nu va lipsi nici grafica 3D pentru care va trebui să băgăm mâna adânc în buzunar căci fără un Voodoo2 n-avem nici cea mai mică șansă. Vom trăi și vom vedea în luna mai cât de bună a fost investiția de muncă a celor de la Eidos.

Infantry

Cei de la Harmless Games, în ciuda unor eșecuri, se pregătesc să realizeze un action RPG pentru multiplayer, numit Infantry. Acțiunea



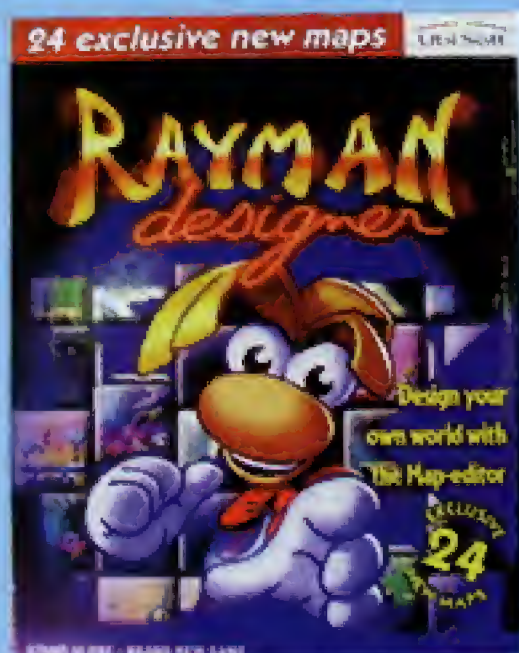
acestui titlu se va desfășura în ringuri imense legate între ele prin portaluri. Vor putea participa peste 150 de jucători, ceea ce va reprezenta o adevărată bucurie pentru gamerii pasionați. Aceștia, după ce-și



vor dezvolta personajele, vor purcede la bătălie. Pe parcursul acțiunii se vor întâlni o mulțime de item-uri, fiecare cu utilitatea sa. Rămâne de văzut cum se va prezenta jocul. Rămâne de văzut!

Tombola

LEVEL și



Cred că v-ați obișnuit deja cu concursul nostru realizat în colaborare cu Ubisoft. Premiul din luna aceasta îl vedeți în stânga. Rayman designer! Talonul de mai jos vă dă șansa să intrați în posesia lui. Nu ezitați!

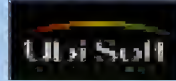
- 1 Câte lovituri trebuie să returnezi peste fileu pentru a beneficia de special shot ?
a) 3
b) 5
c) 6

- 2 Câte puncte vei avea în momentul în care începi un World Tour ?
a) 260
b) 310
c) 350

Răspunsurile se găsesc în articolul Tennis Arena de la rubrica PlayStation.

Tombola

LEVEL și



Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției noastre:
O.P. 13 - C.P. 4, 2200 Brașov

1 2

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Demolition Racer – Accolade

Iată că Accolade s-a scăpat și a anunțat oficial că muncesc din greu la Demolition Racer, continuarea mult iubitului și adoratului Demolition Derby 2. Pe un ritm de hardcore-techno și cu una din cele 16 mașini puse la dispoziție, te vei izbi în stânga și în dreapta în încercarea de a scoate cât mai mulți concurenți



de pe traseu. Și acest lucru se poate face în nenumărate moduri: race, bowl match, last man standing sau suicide racing. Pentru a mai complica lucrurile s-au introdus și condiții meteorologice, iar orice izbitură va face ca din superba ta mașină să sară tablă în toate direcțiile, lucru ce va afecta vizibil calitățile vehiculului. Demolition Racer va fi disponibil atât pe PC cât și pe PlayStation.

Gorky 17

Gorky 17 sau Odium cum se va numi în America de Nord este un RPG cu elemente de aventură și strategie, toate puse într-o poveste de science-fiction cu personaje 3D și trerenuri 2D. Este un hibrid, asemeni Final Fantasy 7 (50% RPG, 50% aventură), cu excepția că aici avem 33% aventură (datorită mediului care interacționează la acțiunile tale), 33% RPG (datorită quest-ului, a caracterelor pe care trebuie să le dezvolți să le îmbunătățești) și 33% strategie. Într-un oraș liniștit din Polonia apar peste noapte niște monștri și NATO va



încercui zona pentru a stabili ce se întâmplă acolo. Tu vei fi un soldat american care intră în oraș pentru a găsi laboratorul care a pornit acest dezastru. Așadar, vă dați seama ce misiune grea vă așteaptă...

Fierce Harmony

Kesmai Corporation a anunțat că Fierce Harmony a ajuns la o versiune beta care este oferită gratis. Jocul este produs de Indigo Moon Prod. și oferă jucătorilor posibilitatea de a se lupta în sus și în jos cu tot felul de inamici (gen Mortal Kombat dar se



pare că e ceva mai evoluat). Noutatea constă în faptul că permite luptătorilor să creeze alianțe pentru a câștiga o bătălie mai dificilă. Lupta se dă în principiu pentru putere și energie... iar în final pentru a fi cel mai tare. Manevrelor folosite sunt editabile(!) - până la 140 de mișcări...



Noua generație de PlayStation

Toată lumea se orientează spre noile formate de play-station: PlayStation 2. Astfel, două noi companii au anunțat presa că vor produce jocuri pentru noua generație de console. Cele două companii sunt Konami și Enix care se alătură celorlalte companii care lucrează deja la noi proiecte

pentru Playstation 2: Namco, Square, Capcom și ASCII.

O nouă divizie Interplay

Cei de la Interplay au anunțat înființarea unei noi divizii, 14 Degrees East, specializată pe jocurile de strategie. Aceasta, condusă de Brian Christian, a anunțat deja câteva dintre producțiile ce vor apărea în acest an: Star

Trek: Starfleet Command, Star Trek: New Worlds și Star Trek: Klingon Academy, Chess 99.

Ubisoft - un nou sediu

Filiala din România a companiei Ubisoft și-a schimbat sediul. Noua adresă la care îi puteți contacta este Bd. Primăverii nr.51 București, tel: 01-2316769, tel/fax: 01-2316766.

Iunie 1999

Release dates:



Iunie - luna cadourilor

Flashpoint - I-Magic	- 1 Iunie
Interstate 82 - Activision	- 1 Iunie
MechWarrior III - Microprose	- 1 Iunie
Messiah - Shiny	- 1 Iunie
Star Trek: Klingon Academy - Interplay	- 1 Iunie
Shogun: Total War - Electronic Arts	- 8 Iunie
Ultima Ascension - Origin	- 8 Iunie
Nocturne - Terminal Reality	- 15 Iunie
Earthworm Jim 3D - Interplay	- 15 Iunie
Midtown Madness - Microsoft	- 15 Iunie
Drakan - Psygnosis	- 16 Iunie
Outcast - Infogrames	- 18 Iunie
Godzilla - Fox Interactive	- 24 Iunie
Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Westwood	- 25 Iunie
Dungeon Keeper II - Electronic Arts	- 25 Iunie
Daikatana - Eidos	- 30 Iunie
Team Fortress II - Sierra	- 30 Iunie



TOP TEN

LEVEL



Mr. President

Eu sunt șeful!
Mai e nevoie de
vreun comentariu?

1. Tomb Raider III
2. Half-Life
3. NFS III
4. Final Fantasy VII
5. Rayman

Marius Ghinea

Calm, relaxat,
cu genunchii flexați.
Arma fumegă leneș
în colțul gurii.

1. Civilisation I&II
2. Little Big
Adventure
3. Unreal
4. Dark Earth
5. Sentinel



Wild Snake

De ce Wild Snake?!?
Pentru că am fost, sunt și
voi fi un rebel al naibii de
cuminte!

1. Need For Speed III
2. Half Life
3. Quake II
4. Deer Avenger
5. Test Drive 5



Topul cititorilor

Loc Titlu Producător

1. **Heroes III** **Cyberlore**
2. Starcraft Blizzard
3. Alpha Centauri Firaxis
4. Half-Life Sierra
5. MK 4 Midway
6. Tomb Raider III Eidos
7. Quake 2 ID Software
8. Commandos Eidos
9. Ultimate Soccer Sierra
10. NBA 99 EA Sports

Claude

Un idealist care trăiește
numai cu capul în nori (și la
propriu și la figurat).

1. Master of Orion
2. Thief: The Dark Project
3. Heroes of Might and Magic II
4. Civilization
5. NBA 99



Nyk

Pierdut în spațiu, în
zările albastre... stau voinic
și privesc spre infinit...

1. Need for Speed III
2. Quake II
3. StarCraft
4. Age of Empires
5. Diablo 2



Sergio

M-am îngrășat de
când mă distrez cu
rubrica de Fun Sutf. O
duc bine!

1. Age of Empires
2. Stracraft
3. Need For Speed III
4. Half-Life
5. Unreal

TOP TEN

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrie alăturat 10 jocuri pe care le consideri „tari”,
în ordinea preferințelor tale și expediază talonul
pe adresa redacției:

O.P. 13, C.P. 4, 2200 Brașov

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

The Lady, the Mage and the Knight

Hmm...! O floare și doi grădinari!

Nu vă speriați, jocul nu are nici o legătură cu sus numita producție a cinematografului indiene. Atât doar că titlul filmului a fost primul lucru care mi-a venit în minte atunci când am citit numele acestui nou RPG care ne este fluturat ademenitor prin fața ochilor. RPG-ul este unul dintre cele mai vechi genuri de jocuri pentru calculator, iar evoluția lui constantă s-a putut observa pe mai multe decenii, de la Radnarok până la Return To Krondor și Baldur's Gate. Două companii germane, Attic și

Larian Studios au considerat că nu ar fi o idee rea reîntoarcerea la acele vremuri de glorie ale RPG-ului. Și uite așa a luat ființă *The Lady, the Mage and the Knight*. A luat ființă este impropriu spus, fiindcă de fapt a supraviețuit. Larian Studios a început lucrul la acest proiect prin anul 1996 în colaborare cu Atari. Însă după un timp extrem de scurt Atari s-a retras din acest parteneriat lăsându-i pe micuții și necunoscuții Larian Studios cu ochii în soare. Aceștia din urmă nu s-au descurajat chiar dacă nu au mai găsit un distribuitor pentru titlul lor. Au pus jocul pe „indefinite hold” și și-au continuat activitatea la alte proiecte, printre care LED Wars. Într-o bună zi s-au trezit la ușă cu Attic care țineau în mână o propunere de colaborare pentru mai multe produse. Larian a apucat șansa oferită cu amândouă mâinile, mai ales pentru că le permitea să șteargă praful depus pe mai vechiul și ambițiosul lor proiect. Nu s-au speriat deloc de faptul că între timp tehnologia evoluase fantastic, lăsând cu mult în urmă pe cele „revolutionare” la vremea lor, care fuseseră utilizate în LMK. Au trecut de la grafica pe 8 biți la cea pe 16 și au adus și restul elementelor la zi, iar în curând sunt pregătiți să lanseze chiar și un demo oficial.

For good old times!

Povestea se învârtă în jurul celor trei personaje principale, singurele de altfel pe care le poți controla. Lady este o superbă membră a rasei

elfilor, iar atunci când are în mână arcul e mai periculoasă decât o cobră. Mage este un tânăr învățacel care te poate face scrum dintr-un simplu gest. Iar Knight este un aventurier care se plimbă aiurea prin lume în căutarea faimei, gloriei și, cine știe, a unei Lady' J. Cei trei nu au nimic în comun în afară de setea de aventură.

Insula Rulat a fost cuprinsă subit de o molimă foarte ciudată cu vreo 400 de ani în urmă, pe vremea războaielor magice. Întreaga floră și faună a insulei a pierit, iar populația suferă de foame. Aflat în fața unui dezastru, conducătorul insulei și-a încărcat întreaga avere pe corăbii și le-a trimis să cumpere hrană. Din nefericire pentru el, toate corăbiile au pierit într-o furtună teribilă. Foarte puțini au supraviețuit acestui accident și de la ei au aflat cei trei eroi de situația tristă din Rulat. Fără să ezite, aceștia se imbarcă pe o corabie cu destinația Rulat. Aceeași furtună care a înghițit averea nefericitului duce de Rulat le-a scufundat și lor corabia. Cei trei au supraviețuit, dar cărările lor s-au despărțit. Motivele apariției acestei groaznice boli vor apărea încetul cu încetul pe parcursul jocului. Dar mai





bine nu vă dau prea multe amănunte ca să stric surpriza.

In-game

Ce să vă spun despre jocul propriu-zis? Este un RPG în cel mai clasic mod cu putință. Adică te plimbi prin tot felul de locuri, unul mai ciudat decât altul, vorbești cu NPC-uri pentru a da de capătul poveștii și rezolvi tot felul de quest-uri. Eroii evoluează datorită experienței dobândite, fapt ce le va îmbunătăți caracteristicile și le va permite chiar să învețe noi skill-uri. Aproape orice faci va duce inevitabil la un câștig financiar de care ai neapărată nevoie pentru a-ți echipa aventurierii cu întreg arsenalul de arme, scuturi, poțiuni și artefacte de care au nevoie. Până acum nimic deosebit, nimic care să atragă atenția în mod special.

Domeniile în care LMK vrea să excelleze sunt cele ale graficii, sunetului, AI-ului și gameplay-ului. Grafica este pe 16 biți, semi-izometrică și este însoțită de întreaga pleiadă de efecte vizuale și animații oferite de tehnologiile 3D moderne. Muzica și sunetele sunt locul unde s-a depus iarăși o muncă imensă, fiecare personaj având voce proprie și seturi de replici diferite. Băieții de la Larian au avut chiar o idee trăznită. Au lansat o provocare fanilor, i-au pus să-și trimită o poză și sample-uri de voce.

Astfel unii dintre ei vor avea plăcuta surpriză să se recunoască în postura vreunuia dintre personajele din joc. Să trecem mai departe la AI. Larian a vrut ca adversarii noștri să fie conștienți de avantajele și dezavantajele proprii și să le exploateze la maxim. Toate bune și frumoase! Ne-am săturat de câte ori am auzit asta, dar în demo-ul ce va fi lansat pe la jumătatea lui aprilie vom putea constata pe viu dacă au reușit să-și atingă țelul promis. Vom vedea atunci cât de bine ne vom descurca real-time în fața unor monștri care știu cum să-și folosească aptitudinile cu care i-a înzestrat mama natură.

RPG-urile, deși sunt produse foarte complexe și cer o muncă enormă pentru realizarea lor, este un gen de joc care nu permite reluarea sa mai mult de două ori. În ultimul timp au încercat să prelungească viața acestor jocuri prin introducerea multiplayer-ului, iar LMK nu face excepție.

LMK pare unul dintre acelea care pot reuși, cu condiția ca așteptările noastre să nu fie înșelate. Altfel, Larian Studios vor lansa doar un nou game de umplutură



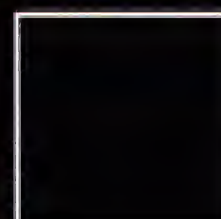
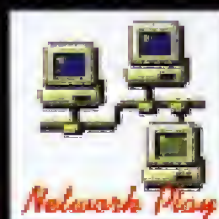
într-o piață avidă, dar tot mai sătulă de produse de o calitate îndoielnică.

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Larian Studios
Distribuitor:
Attic



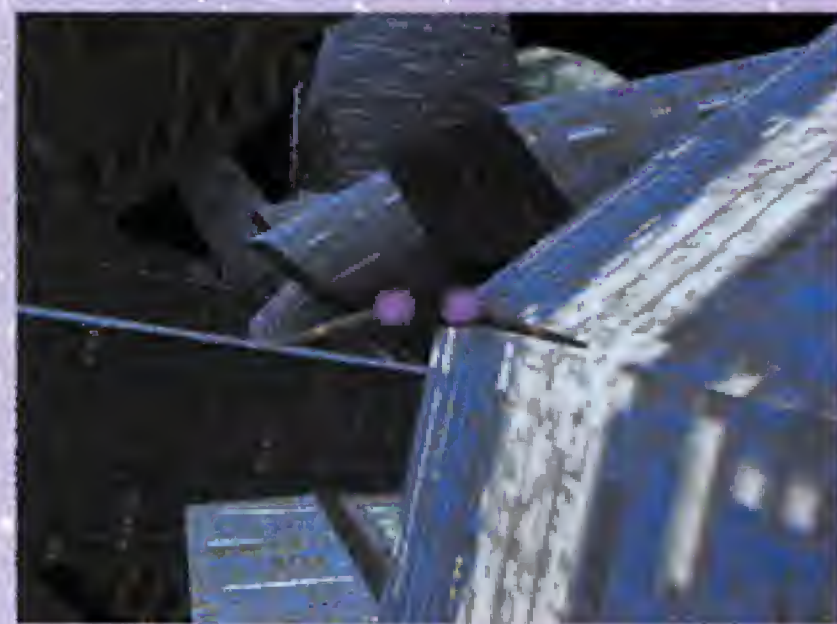
THE 10TH PLANET

Teroarea de dincolo de Pluto se dezlănțuie!!!

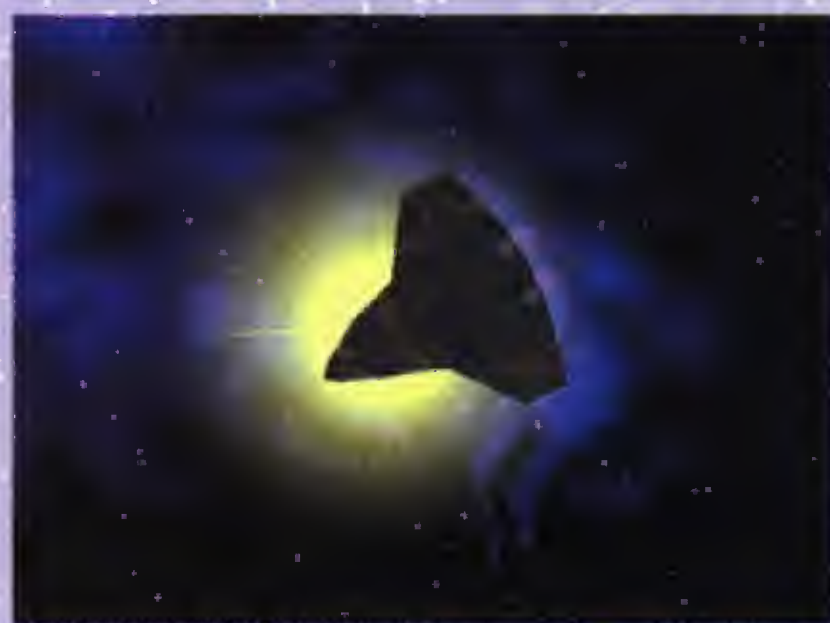
Cu ceva timp în urmă, Bethesda Softworks creatorii jocului action Redguard, au început lucrul la un proiect foarte ambițios care poartă numele de *The 10th Planet*. Inițial, pentru a realiza acest produs a fost cooptat și Centropolis. Acesta este un studio de film cunoscut, mai ales după ce a produs Independence Day și Star Gate. Împreună au pus bazele acestui „space combat strategy game” cum cu nețărmurită mândrie își prezintă producătorii jocul. Dar Centropolis, aflat pe cele mai înalte culmi ale succesului, a primit oferta de a realiza Godzilla și a trebuit să renunțe la colaborarea cu Bethesda. Chiar dacă a trebuit să amâne lansarea programată pentru Crăciun, Bethesda nu a renunțat și a continuat lucrul cu o dârzenie demnă de admirat. Și iată că au ajuns și la momentul în care pot da o dată de lansare a lui *The 10th Planet*: august'99. Multe s-au spus deja despre acest titlu și multe se vor mai spune, însă acum și aici ne vom da și noi cu părerea.

Incoming... S.O.S.!

Am să vă răpesc acum din prețiosul vostru timp pentru a vă



prezenta povestea care stă în spatele întregului univers din *The 10th Planet*. De când am făcut primul pas în spațiul stelar, visul omenirii a fost acela de a pleca spre noi planete și a le coloniza. După ani îndelungați de muncă asiduă și cercetări neîntrerupte, acest vis a devenit realitate. Ca niște ființe inteligente ce ne credem, nu ne-am avântat cu capul înainte în infinitul necunoscut al Universului. Ci am început să populăm planetele propriului nostru sistem solar, una



câte una. Până când am ajuns la ultima, Pluto. Primul pas spre colonizarea lui Pluto a fost făcut, o mică bază de cercetare a și fost amplasată pe suprafața lui. Toate bune și frumoase până acum, dar într-o bună zi, brusc, această mică bază de pe Pluto nu mai răspunde apelurilor.

După un timp relativ scurt, o mică navă de vânătoare venind dinspre Pluto apare pe radarele oamenilor. În ea se află unicul supraviețuitor al bazei de pe Pluto, bază ce fusese pulverizată de atacul unor extraterestrii. În paranteză fiind spus, acel supraviețuitor ești tu, gamerul. Invazia extraterestră începe în întreg sistemul solar, atacând baze orbitale, colonii, flote, absolut tot ce întâlnește în cale. După ce îți revii din șocul primei întâlniri cu aceste ființe noi și bizare, te apuci sânguincios (cu modestele mijloace de care dispui) să îi extermini pentru a apăra Terra și sistemul solar. Pe lângă asta, împins de curiozitate, încerci să afli de unde vin adversarii și, cel mai important, cu ce i-am deranjat. Psssst! Hai, totuși, să vă spun un mic secret.



Acești alieni se pare că vin de pe o a zecea planetă a sistemului solar, planetă pe care cu uneltele noastre arhaice nu am reușit să o vedem, iar când s-au trezit după somnul de 10.000 de ani li s-a părut că suntem prea aproape de ei, iar reacția lor nu a întârziat.

Întâlnire de gradul III

Pe scurt, ce am înțeles din toată vorbăria de mai sus. Că *The 10th Planet* este un action 3D cu elemente de strategie și RPG în care ingredientul de bază sunt luptele între navele spațiale. Nu știu dacă sunteți la curent, dar Bethesda a creat și folosește unul dintre cele mai revoluționare engine-uri 3D: XnGine. V-ați putut familiariza cu performanțele lui, dacă din întâmplare a trecut prin memoria hard-ului vostru și Redguard. Dacă nu, o să încerc să vă explic eu în câteva cuvinte cam de ce e în stare acest engine.

Simulatoarele spațiale sunt poate cele mai pretențioase jocuri. Păi să vedem numai ce oferă *The 10th Planet*. Planete, sateliți, baze orbitale, meteori, comete, stele, tot felul de nave de la imense battle-ship-uri până la micuțele fighter-e, lasere, fotoni, explozii, pulsari; și toate acestea trebuie prelucrate la





o viteză fantastică pentru ca noi să avem senzația că trăim efectiv acțiunea. Și auzi ce surpriză ne mai pregătesc băieții de la Bethesda! Cică luptele se vor putea da și în spațiul atmosferic al planetelor și sateliților, fapt pentru care au mai pierdut vreo câteva luni numai pentru realizarea decorurilor în care se vor da aceste „dogfights”. Acesta a fost unul din plusurile pe care ni le oferă acest titlu. Altul ar putea fi sistemul de construire sau upgradare a navei tale. În majoritatea simulatoarelor întâlnite până acum mai puneai un radar mai performant, un laser mai puternic, un scut mai rezistent și o torpilă mai isteasă și gata... aveai cea mai bună navă existentă. În *The 10th Planet* vor fi o mulțime de echipamente care pot fi instalate pe navă: motoare, reactoare, generatoare, scuturi, arme, computere, radare și multe altele (any Master of Orion fan?).

Toate simulatoarele spațiale, mai puțin Privateer-ul de la Origin, se joacă pe bază de misiuni predefinite. Prin acest lucru producătorii te obligau să mergi pe un

anumit curs al istoriei, iar repetarea acțiunilor era aproape egală cu zero. În schimb, strategiile sunt jucate și rejucate la infinit (vezi Starcraft) numai și numai datorită diversității imense a acțiunii. *The 10th Planet* se vrea un Wing Commander combinat cu Master of Orion, un fel de Privateer mai evoluat. Mai adăugați la acestea grafica 3D (tot felul de efecte vizuale devastatoare) și puteți să vă așteptați liniștiți la un joc care să vă taie răsuflarea. Cine a jucat Privateer, știe cât de greu era să te descurci într-o luptă, în prin-



cipal din cauză că și inamicii puteau suporta nenumărate lovituri de laser și chiar așa avariați mai aveau o șansă să te pulverizeze. La fel se va întâmpla și în *The 10th Planet*, numai că la un nivel grafic mult superior. Adică o avarie a unei nave va fi mult mai vizibilă, atât prin scăderea calităților ofensive și defensive cât și, eventual, prin

flăcări. Cu timpul și prin cercetări tehnologice, uneori chiar a unor mici secrete furate de la invadatori, vei putea să-ți construiești o navă cu care șansele tale de a elimina amenințarea alienă să crească simțitor.

Privateer a fost simulatorul spațial care m-a ținut cel mai mult timp lipit de calculator. Iar asemănările dintre el și *The 10th Planet* m-au izbit într-un mod atât de șocant încât deja încep să tropăi de nerăbdare. De-abia aștept să văd versiunea finală a acestui joc. Și sper că și voi.

Claude



Technical data

Gen:
Space combat simulator
Producător:
Bethesda Softwork
Distribuitor:
Bethesda Softwork





Iată că anul 1999 ne va aduce jocuri din ce în ce mai tari și se pare că *The Reap* va fi unul dintre ele.

În ultimul timp foarte multe companii de jocuri au încercat să creeze produse cât mai originale și mai variate. Pot spune că într-o mare măsură lucrul acesta le-a reușit. Multe dintre jocurile din ziua de astăzi sunt extrem de bine realizate, însă foarte puține dintre ele au acel „*je ne sais quoi*” care ne face să pierdem ore în șir în fața calculatorului. În ceea ce privește *The Reap*, pot spune doar ceea ce se spune în general despre un joc nou, care nu a apărut încă: promite să fie reușit.

Chiar dacă cei de la **Housemarque Games** sunt destul de tineri în acest domeniu (au apărut abia în 1995), se poate spune că au învățat meserie destul de repede. Acest lucru se reflectă în produsele lor. Noua realizare a acestora este de fapt un joc clasic din genul arcade shooter. După părerea mea, noul produs va fi bine primit deoarece foarte multe companii evită să realizeze jocuri de acest gen. Asta pentru că trăiesc cu impresia că noi, gamerii, nu mai

suntem interesați de shoot-em-up-uri și dorim să jucăm doar RTS-uri sau RPG-uri. Am un singur cuvânt să le spun: **WRONG!!!** Mie, și cred că multora dintre voi, îmi plac la nebunie shooter-ele, mai ales dacă este unul de calitate.

Dar mai bine să vedem ce ne poate oferi *The Reap*. Acțiunea este caracteristică unui astfel de joc. Ceea ce diferă însă sunt personajele (care sunt de fapt niște alieni ce ne-au invadat Pământul) și modalitatea de joc game-play. Scopul acestor extraterestrii este de a ne secătui planeta de resurse și de a face experimente pe oameni prin care îi vor transforma într-un fel de sclavi. Însă, datorită faptului că oamenii de știință au găsit o cale de a-i stopa, alienii renunță la planul inițial. Acum aceștia vor încerca să extermine rasa umană, să o șteargă de pe fața pământului. Ceea ce m-a surprins a fost faptul că gamerul nu va juca rolul eroului care încearcă să salveze lumea din mâinile extraterestrilor.



Kill'em all!!!

De fapt veți intra în pielea unui mercenar care lucrează pentru alieni, iar misiunea voastră este de a face tot posibilul ca planul acestora să reușească. Asta este foarte bine, pentru că eu unul m-am săturat să tot lupt de partea binelui. Acum a sosit timpul să fim și bad boys!

Jocul conține zece nivele. Fiecare dintre acestea poate fi jucat de unul sau doi gameri, însă de pe același calculator. Asta deoarece suportul multiplayer lipsește. *The Reap* se poate juca atât de la tastatură cât și cu ajutorul unui joystick. Există trei nivele de dificultate, în care veți avea un număr diferit de vieți. După ce veți selecta nivelul, va trebui să alegeți modul de joc. Aveți doar două posibilități: arcade sau bounty hunter modes. În modul arcade va trebui să parcurgeți misiunile rând pe rând, progresiv, trecând de la un level la altul. În schimb, în bounty hunter veți putea selecta nivelul sau misiunile pe care doriți să le efectuați. Există însă un lucru care pe mine m-a nemulțumit, și anume faptul că arsenalul este prea mic. Veți beneficia doar de cinci tipuri de gun-uri. Acestea sunt: ion cannon, blue plasma, electric spline, electric shock și flamethrower. Va trebui să ne mulțumim doar cu atât.

Chiar dacă avem de-a face cu un shooter clasic, există multe lucruri pe care nu le veți regăsi și în alte jocuri de acest gen. Astfel, se poate spune că *The Reap* își va depăși concurenții prin faptul că



oferă o modalitate de joc destul de realistă. Când spun acest lucru mă refer la felul în care îți poți elimina inamicii și la diferențele de putere dintre aceștia. Violența este subliniată prin imagini deosebit de sugestive, pline de sânge și bucăți de carne, completate cu strigăte de durere și groază. O parte considerabilă din acțiunea jocului are loc sub apă, ceea ce în mod normal a dus la o diversificare a mediilor în care vă veți desfășura misiunile.

The Reap este realizat într-o combinație de grafică 2D și 3D, ceea ce înseamnă că veți avea nevoie de o placă 3D pentru a putea rula acest joc. Misiunile se anunță a fi destul de antrenante, pline de capcane și neprevăzut. Acesta este un lucru bun! Spun asta deoarece așa ar trebui să fie un astfel de joc: să aibă o intrigă să te țină în suspans, care să te facă să tresari la cel mai mic zgomot sau la cea mai mică mișcare.

Finally...

Deci, dragii mei, dacă vi s-a făcut dor să înroșiți monitorul de sânge nu trebuie decât să jucați *The Reap*. Cei de la Housemarque promet satisfacție garantată. Chiar dacă nu se va ridica la nivelul unui joc cum ar fi Quake sau Blood, sper că va merita să ne îndreptăm atenția și banii asupra lui. Tot ce putem spera este ca ceea ce ne-a trecut pe la urechi să fie adevărat și să nu fim dezamăgiți de ceea ce vom vedea. Vom trăi și-l vom juca!!!

Wild Snake

Weapons from The Reap

Ion Cannon – Aceasta este arma pe care o veți primi la începutul jocului. Este un gun de forță medie care însă este destul de eficient dacă este folosit cu iscusință. Oricum, un adevărat războinic se descurcă și cu mâna goală.

Blue Plasma – Pe parcursul primului nivel veți mai beneficia și de această armă. În momentul în care tragi vei observa o rază de plasmă care pe parcurs se va răspândi în cinci direcții diferite. Se poate spune că este foarte eficientă datorită faptului că are o rază mare de acțiune.



Electric Spline – O veți primi în momentul în care veți ajunge la cel de-al doilea nivel (underwater). Are calități asemănătoare unei arme cu laser, însă este mult mai puternică. Folosirea ei va avea ca efect o explozie destul de puternică care va distruge ținta fără cea mai mică problemă. Este deosebit de eficientă atunci când este încărcată la maxim.



Electric Shock – Este asemănătoare cu Blue Plasma datorită faptului că are cam același mod de acționare. Are două modalități de încărcare. Prima constă în faptul că trebuie să o lași să se reîncarce singură, cel de-al doilea mod este să ții apăsat butonul de tragere și să îi dai drumul în momentul în care arma este complet încărcată.

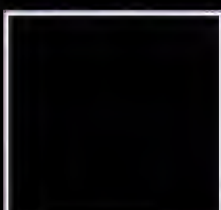


Flamethrower – Această armă o veți primi la ultimul nivel și face parte din categoria aruncătoarelor de flăcări. Aveți însă grijă, căci este posibil ca Flamethrower să fie inefficient în fața anumitor inamici. Este bine ca pe aceștia să îi înfrunțați cu alte tipuri de arme.



Technical data

Gen:
Shoot-em-up
Producător:
Housemarque Games
Distribuitor:
Take 2 Interactive



Septerra Core: Legacy Of The Creator

Iată că anul 1999 ne aduce jocuri din ce în ce mai tari! *Septerra Core* va zgudui din temelii lumea RPG-urilor!!!

Fani ai RPG-uri din toate colțurile lumii, join around!!! Firma **Valkyrie Studios** va lansa în toamna acestui an un nou produs numit *Septerra Core: Legacy Of The Creator*. Acesta va avea toate trăsăturile unui RPG de cea mai bună calitate. Acțiunea se bazează pe o nuvelă științifico-fantastică și este astfel realizată încât să nu semene cu nimic din ceea ce ați jucat sau veți juca până în momentul lansării. *Septerra Core* vă introduce într-o lume în care legile naturii acționează în cele mai neobișnuite moduri. Există șapte păaturi sociale, dintre care cea mai înaltă este cea numită „The Chosen”. Aceștia fac parte dintr-o veche organizație care își duceau viața în cel mai luxos mod posibil. Trăiau fără să le lipsească nimic și fără să le pese de nimeni, iar cu gunoaiile aruncate de ei se hrăneau păturile sociale defavorizate. Gamerii vor intra în pielea celor ce poartă numele de Maya, din Junk Scavenger, o pătură socială de rangul doi, adică cei care strâng gunoiul aruncat de către The Chosen. Astfel, după o zi de căutări prin gunoaiile altora, vă veți confrunta cu o problemă

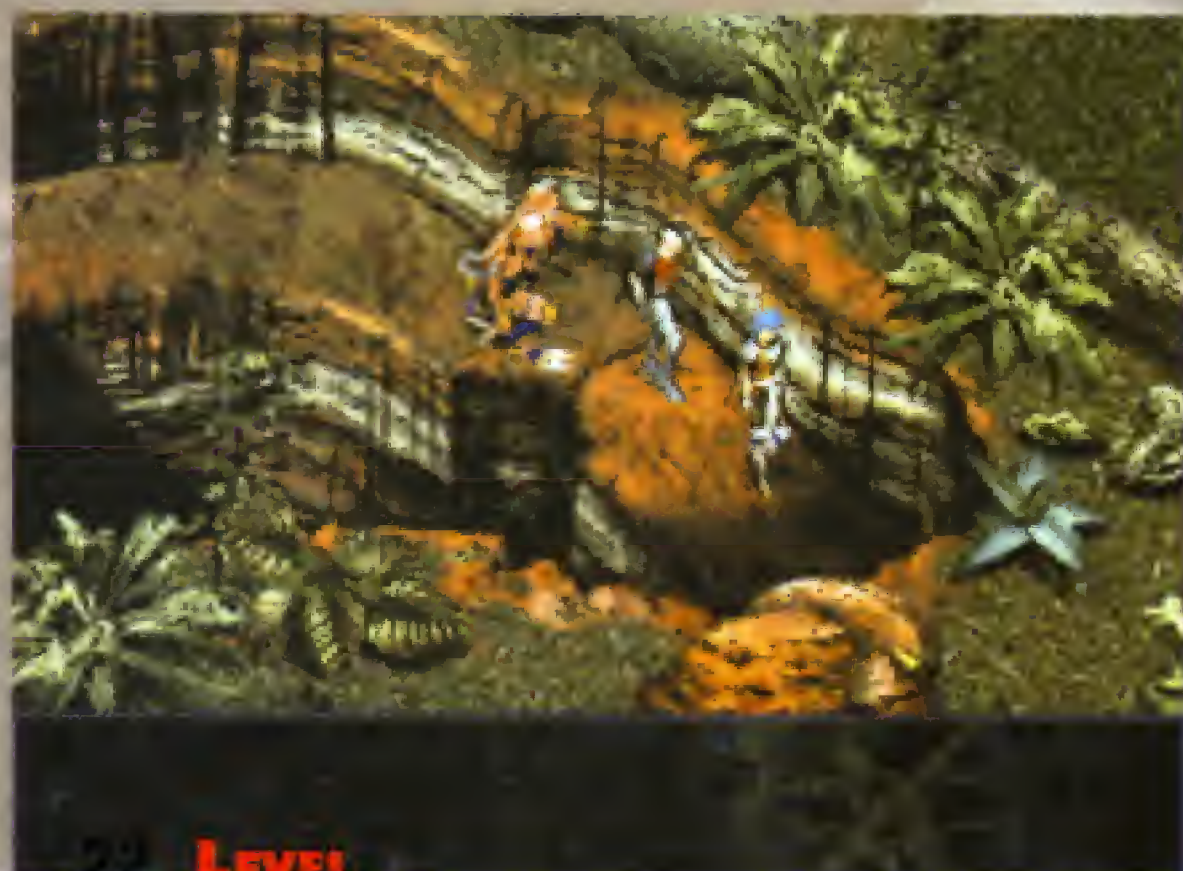
care vă va supune la grele încercări. Spun asta deoarece The Chosen se pregătesc să plece într-o campanie către o planetă, unde presupun că s-ar afla The Core, un dar care îl înzestrează pe cel ce îl găsește cu puterea supremă. Acest dar este the Gift of the Creator și a fost conceput de către Creator – Dumnezeuul acestei lumi. De fapt este vorba despre un bio-computer extrem de inteligent aflat în centrul planetei, care are grijă ca lucrurile să decurgă normal, iar păturile sociale să își păstreze ordinea. Popoarele care sunt prinse la mijloc se vor strânge laolaltă și vor încerca să își apere propriul cămin. Aici intervine și rolul gamerului în acest joc. Va trebui să faceți tot posibilul ca voi să fiți cei care vor găsi primii The Gift of the Creator.

Jocul în sine...

Grafica jocului, bineînțeles 3D, se anunță a fi pe măsura așteptărilor noastre. Background-urile realizate într-un hi-resolution de cea mai bună calitate împreună cu cele 130 de personaje și 30 de tipuri de inamici, formează o lume care are

tot meritul de a fi explorată. Acțiunea din *Septerra Core* se bazează în primul rând pe poveste, intrigă și personaje, fapt ce îl diferențiază de alte jocuri ale acestui gen. Cei de la **Valkyrie Studios** afirmă că nu și-au dorit să realizeze un RPG clasic în care te duci și îl cauți pe omul rău, iar când l-ai găsit faci bum-bum și gata treaba. Aici lucrurile se complică puțin. Ceea ce vreau să spun este că, pentru a duce la bun sfârșit treaba, va trebui să vă stoarceți puțin creierii. Asta înseamnă că va trebui să aveți un plan de acțiune, să calculați fiecare mișcare pe care vreți să o faceți, la fel ca într-un joc de strategie. De fapt, în acest lucru constă chiar originalitatea acestui nou produs realizat de cei **Valkyrie Studios**. În *Septerra Core* nu se insistă doar asupra eroilor care se luptă cu răul, ceea ce înseamnă că fiecare personaj are calitățile și defectele lui.

Că tot veni vorba despre personaje, vă mai pot spune că acestea sunt realizate în stilul tradițional japonez. Numele personajului în pielea căruia veți intra poartă numele de Maya și face parte (după cum v-am mai spus) dintr-o pătură





socială de rangul doi. Cum resursele planetei sunt pe sfârșite, din cauza ignoranței și a vieții risipitoare pe care o duc The Chosen, aceștia vor face tot posibilul să pună mâna pe această mașinărie divină. Doskias, liderul celor care se cheamă Chosen, se proclamă salvatorul planetei. Acesta plănuiește să se folosească de două chei sfinte rămase de la Creator pentru a deschide regatul raiului (Kingdom of Heaven). Aici veți găsi moștenirea lăsată de către Creator. Este vorba despre acel bio-computer care se cheamă The Core. Maya, împreună cu voi, va încerca să îl împiedice pe Doskias să își ducă planul la capăt. În drumul ei, aceasta se va alia cu alți indivizi care doresc același lucru ca și ea: să-l oprească pe Doskias. Fiecare dintre aceste personaje va avea stiluri diferite de luptă, abilități și calități individuale, și va acționa în moduri total diferite. Pentru că aveți de-a face cu niște dușmani extrem de puternici, firma realizatoare a introdus în joc posibilitatea de a face vrăji și magii. Veți putea face acest lucru prin intermediul unor pietre sacre, numite Fate Cards. Vor exista o serie de vrăji originale, bineînțeles diferite între ele.

Finally...

Septerra Core: Legacy Of The Creator este pur și simplu un joc extraordinar și sunt convins că cei înnebuniți după RPG-uri vor fi plăcut surprinși de această nouă realizare. Pe lângă faptul că veți beneficia de o acțiune de cea mai bună calitate, veți mai avea posibilitatea să explorați o lume fascinantă, plină de aventură și neprevăzut. Ce să mai vorbim, se pare că cei de la Valkyrie Studios nu au uitat de nici un aspect al jocului. Când spun asta, mă refer la grafică, sunet, personaje și mai ales la acțiune. Pot spune că firma realizatoare a avut o idee destul de originală în ceea ce privește *Septerra Core*. În aceste momente, când piața jocurilor este invadată de tot felul de produse, rămâne de văzut ce loc va ocupa și această nouă realizare. Să știți însă că apariția titlului a fost anunțată de abia prin septembrie anul curent, așa că pot apărea unele modificări care în mod sigur vă vor pregăti unele surprize. Cam asta ar fi de spus. Acum, voi vedeți cum o să vă descurcați să faceți rost de acest joc atunci când va apărea, pentru că veți avea ce juca. Pe cuvântul meu de Wild Snake că merită. Dacă *Septerra Core: Legacy Of The Creator* va fi

un succes, rămâne de văzut. Eu unul zic că merită să ne îndreptăm un moment atenția asupra lui. Nu avem ce pierde.

Wild Snake



Technical data

Gen:

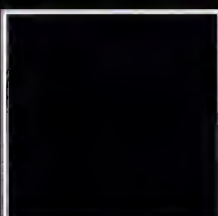
RPG

Producător:

Valkyrie Studios

Distribuitor:

Monolith



Preview

Vedem un demo sau o versiune beta, alfa sau beta to final și dacă există ceva interesant de spus despre vreun joc atunci... facem un articol pe cinste.

Aici nu putem face altceva decât să descriem ceea ce vedem. Nu putem

să ne aruncăm înainte și să încercăm să criticăm la sânge anumite elemente... ne-ar da firmele cu revista în cap. Aici nu există note ci doar descrieri, păreri și bineînțeles o mulțime de distracție. OK? Let's have some fun!

Pentium X – Cam ce procesor v-ar trebui ca să puteți rula un produs liniștit, fără să vă fie teamă de ceva blocări sau rulări lente.

X Mb RAM – Minimum de memorie necesar pentru a putea rula un joc în condiții bune.

Direct 3D – Ce înseamnă? Jocurile oferă suport Direct3D. Nimic mai simplu!

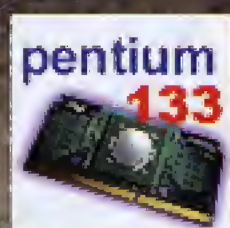
MMX – E bine să ai un MMX în cadrul unor jocuri. Rulează mai rapid și mai sigur!

Windows X – Ce poate să însemne altceva decât platforma pe care rulează titlurile prezentate.

Network Play – E clar, nu? E vorba de opțiunea multiplayer!

3Dfx – Suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.

Joystick – Sunt titluri gen Quake, Israeli Air Force sau Need for Speed III care se pot juca și cu un astfel de accesoriu.



Începe o nouă eră.
Este sfârșitul istoriei.
Este anul schimbării
totale. Este anul 2261.
Locul: stația spațială

5 BABYLONTM





Dacă adun o mulțime de fani de filme SF celebre și îi întreb care este serialul preferat, mulți vor spune Star Trek sau seria Star Wars. Dar vor exista printre aceștia și persoane care își vor aminti despre nu mai puțin celebrul Babylon 5. Pornind de la acest serial de succes, Sierra lucrează la un nou joc. Va apărea un simulator spațial care promite extrem de mult. Și în aceste momente, în care pe piața jocurilor asistăm la o invazie a RTS-urilor, shooter-urilor sau a simulatoarelor de alt gen, lucru care pe noi, gamerii adevărați, nu ne deranjează câtuși de puțin, un simulator ca *Babylon 5* este oricând binevenit.

Dacă serialul de televiziune era plin de extraterestrii bizari, tensiune, mistere și scene de luptă computerizate și părea la început că va fi doar o clonă a lui Star Trek, iată că acesta a reușit să aibă un succes de proporții și era de așteptat ca cineva să se gândească și la crearea unui joc de calculator bazat pe serial.

Totul a pornit de la întâlnirea dintre cei de la **Sierra** și cei de la Warner Bros, care au devenit parteneri într-un proiect care prevedea lansarea unui produs bazat pe seria de televiziune Babylon 5. Dacă această cooperare

va fi de bun augur, produsul poate fi primul dintr-o serie mai lungă. În încercarea de a face totul cât mai apropiat de seria de televiziune, creatorii noului simulator space combat lucrează în strânsă legătură cu cei ce au participat la realizarea serialului. Astfel, compozitorul de la **Sierra**, Victor Crews, așteaptă cu nerăbdare să se întâlnească cu muzicianul Cristopher Franke (care a lansat chiar un CD cu muzica din film) pentru a discuta despre bucățile muzicale care vor fi incluse și în joc. De asemenea, realizatorii simulatorului l-au contactat și pe J. Michael Straczynski, creatorul serialului, care prin indicațiile sale va încerca să stabilească o cât mai mare legătură între serial și joc. Așa se face că în *Babylon 5* vor putea fi văzute navele și civilizațiile din serial, lucru care-i va bucura mult pe fanii acestuia. Dar jocul va beneficia și de elemente noi, cum ar fi planete pentru rasele extraterestre, nave pentru aceștia, care nu au putut fi văzute în serial, și, bineînțeles, armament pe măsură. Toate aceste elemente noi au fost introduse de către realizatori fără însă a afecta asemănarea dintre joc și serial.

The story of *Babylon 5*

Dar să vedem puțin care este mediul în care se desfășoară acțiunea jocului. Au trecut aproape 15 ani de când războiul dintre planetele Pământ și Minbari i-a adus pe oameni în pragul înfrângerii. Singura soluție a liderilor rasei umane: proiectul Babylon. Scopul acestuia: prevenirea unui nou conflict interstelar prin crearea unui loc în care oamenii și extraterestrii să încerce să-și rezolve diferendele în mod pașnic. Acest loc este reprezentat de stațiile spațiale Babylon, care sunt localizate în spațiul neutru. Prima dintre



aceasta a fost distrusă în momentul în care infrastructura ei a cedat. Cea de-a doua a fost sabotată, a treia stație a explodat, în vreme ce a patra dintre ele a dispărut în mod misterios.

Babylon 5, ultima dintre aceste stații, are o lungime de 5 mile, și poate adăposti un sfert de milion de oameni sau extraterestrii. În ciuda tuturor împotrivirilor, deși trecută prin două războaie în care a fost aproape distrusă, Babylon 5 a devenit centrul și în același timp simbolul unei noi și fragile alianțe a raselor, the Interstellar Alliance. Aceasta, aflată permanent sub amenințarea a noi dușmani ascunși în umbră, este o insulă a luminii într-un ocean de beznă, pe care cei ce se împotrivesc păcii doresc din toate răsputerile să o distrugă, astfel încât haosul să domnească în univers.

Acțiunea lui *Babylon 5* Space Combat Simulator începe la a treia aniversare a Alianței Interstelare. În afară de un conflict cu republica Centauri, președintele acestei alianțe, John Sheridan a promis că va păstra pacea în rândul lumilor membre.



Dar acest lucru necesită un efort deosebit. Rasele care până acum au trăit în pace doi ani încep noi lupte, ajutate de această dată de tehnologia nouă. Atacurile răzlețe asupra stației tale se intensifică. O navă mare, neidentificată se apropie amenințător. Poate să nu fie nimic, totul a mers bine timp de doi ani, dar poate fi un mare necaz, situație în care ne aflăm în pragul unui nou conflict armat. Și cum de ce ți-e frică nu scapi, se pare că războiul intergalactic nu mai poate fi evitat. Pregătirile de război au și început.

Pregătiri de luptă

Babylon 5 va fi un real time 3D space combat sim, care va permite gamerului să zboare și să lupte la bordul navelor preferate din serial. În același timp sunt incluse și elemente de strategie și tactică. Creatorii lui au declarat că scopul lor este ca prin acest joc să realizeze cel mai bun simulator spațial de până acum. Rămâne de văzut cât de bine vor putea ei să-și atingă țelul. Oricum, cei care au văzut jocul în diferite stadii de dezvoltare sunt de părere că acesta a surclasat deja alte produse de acest gen, cum ar fi Star Fleet Academy sau X-Wing vs. TIE Fighter din punct de vedere grafic, și amenință liderul de până acum al genului Descent: Freespace. Spre deosebire de alte simulatoare spațiale, Babylon 5 va avea o structură a misiunilor cu adevărat dinamică, astfel că dacă ceva nu merge bine sau ratezi o misiune, vei avea de suportat consecințele pe parcursul acțiunii ulterioare, dar misiunea eșuată nu va mai fi reluată.

Controlul navei tale se realizează relativ ușor. Spațiul în care se desfășoară acțiunea este guvernat de legile fizicii newtoniene, în condiții de imponderabilitate, astfel că dacă oprești motoarele navei, aceasta va continua să se deplaseze din inerție, până ce vei interveni tu. Vei fi capabil să manevrezi nava și să tragi în inamici concomitent, fără prea

mari greutăți. La bordul navei vei dispune de o mulțime de aparate și radare care îți vor ușura și mai mult misiunea.

Let's just play the game!

În modul de joc single player poți opta între misiuni de genul dogfight, sau poți lupta în imensul univers de pe Babylon 5 într-o campanie cu peste 100 de misiuni. Armele pe care le ai la dispoziție sunt rachete, raze laser și tunuri cu plasmă, tot ce-i trebuie unei nave cosmice pentru a face față în orice conflict de proporții. Misiunile pe care le vei avea de îndeplinit vor face ca jocul să-ți capteze atenția pentru o perioadă destul de lungă de timp. Obiectivele sunt extrem de variate, neexistând posibilitatea ca să te plictisești.

Dacă totuși la un moment dat te-ai săturat să lupți împotriva AI-ului, jocul este prevăzut cu suport multi-



player. Acesta oferă mai multe posibilități de joc: deathmatch-uri în care va trebui să-ți dovedești măiestria de războinic stelar în lupte directe cu prietenii tăi, moduri strategice împotriva diferitelor rase extraterestre în care, pe lângă aceste capacități de luptător, va fi nevoie și de ceva tactică, și chiar curse de nave în care doar abilitățile de pilot și tipul de navă pe care ți-ai ales-o contează.

Cu ce luptăm, și împotriva cui

Jocul celor de la Sierra va pune la dispoziția voastră un număr de



peste 60 de nave spațiale. Cât despre extraterestrii, vorba serialului X-Files: „*We are not alone!*”. Există aproape 90 de specii în universul din Babylon 5, cu care fie te vei alia, fie vei lupta împotriva lor.

La capitolul grafică jocul este foarte bine pus la punct. Din punctul de vedere al sunetelor, o parte considerabilă a acestora sunt luate de pe coloana sonoră a filmului de televiziune. În general sound-ul contribuie la crearea unei atmosfere care te face să uiți că te afli în fața calculatorului și îți dă senzația că ești în cockpit-ul navei. Această senzație este amplificată în cazul folosirii unui joystick cu force feedback, pentru care jocul are suport.

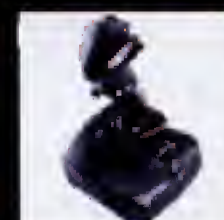
Deși grupul celor pasionați de simulatoarele spațiale nu este la fel de numeros ca în cazul altor genuri de jocuri, versiunea finală a lui *Babylon 5* este așteptată cu nerăbdare de către toți gamerii. Rămâne de văzut dacă realizarea celor de la Sierra va reuși să nu ne înșele așteptările. Vom trăi și vom vedea. Sau cum spune cântecul: Que sera, sera, what ever will be, will be.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Simulator spațial
Producător:
Sierra
Distribuitor:
Sierra



GIZZARD



MORFIM



NADIA



SNEAKS



LEENA



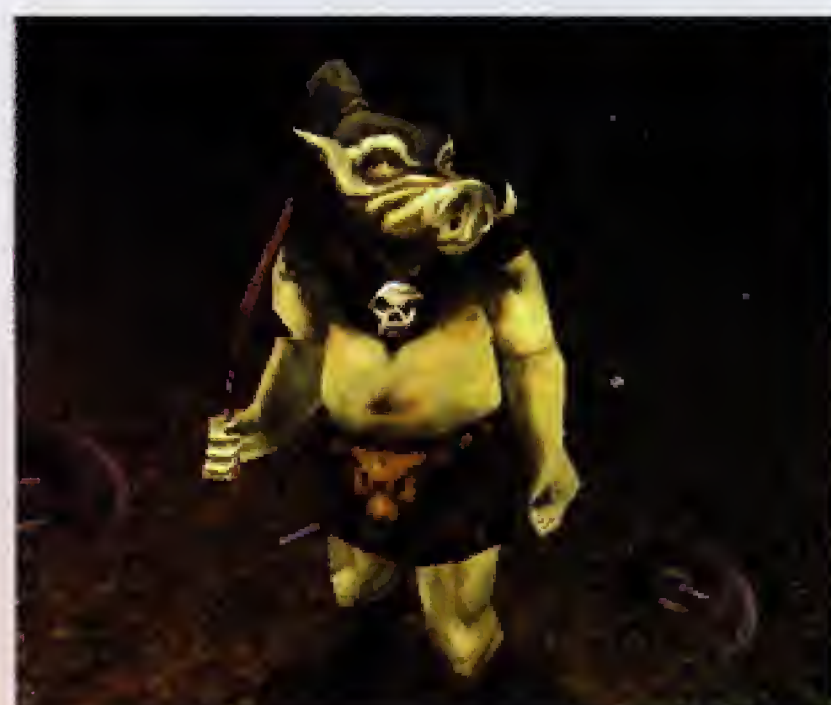
THONDOR



Swords & Sorcery

CREATED BY D. W. BRADLEY

Nu știu cum se face, dar luna asta mi-au picat cam multe RPG-uri în mână.



Nu știu voi ce credeți, dar în ultimul timp producătorii de toate națiile și culorile ne-au bombardat cu o mulțime de RPG-uri. Oriunde te întorci dai de cineva care tocmai a lansat sau lucrează din greu la un joc al acestui gen atât de gustat în ultima vreme. Nu-i mai puțin adevărat că unele dintre ele sunt reale capodopere atât din punct de vedere al graficii cât și al conținutului.

O astfel de măreață realizare în domeniu a fost și Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant. Creatorul acestei serii, D. W. Bradley, lucrează acum cot la cot cu băieții de la Westwood la ceea ce ei doresc să fie cel mai tare RPG al anului 1999, *Swords & Sorcery*. Lucrul la acest titlu a început de pe vremea pe când Westwood mai

făcea încă parte din Virgin Interactive, dar, odată cu cumpărarea studiourilor de către Electronic Arts, aceștia din urmă au primit și drepturile de distribuție ale lui *Swords & Sorcery*.

A new era of darkness

Cet Ude D'ua Khan (Dumnezeule, ce nume i-au scornit și ăstuia), urâtul și răul Lord al Morții, s-a trezit din somnul lui milenar și s-a gândit că ar fi bine să-și dezmorească un picuț oasele și să facă o mică plimbărică pe planeta noastră albastră. Însă partea proastă e că împreună cu el au sosit o mulțime de supuși care și-au propus să radă omenirea de pe suprafața Terrei. Și acum sunt chemați la arme eroii noștri cărora se pare că nu prea le

priesc puricii pe care-i fac stând acasă după sobă. Un mic grup de aventurieri se formează, iar aceștia vor pleca în căutarea celebrei Mavin Sword.

Legenda spune că această spadă a fost creată din două metale gemene, unul binecuvântat de forțele binelui, iar celălalt blestemat de forțele răului. Cu ajutorul acestei săbii, eroii noștri vor putea parcurge periculosul drum până la Oracles of Ishad N'ha, un lăcaș antic locuit de adepții lui Cet și Anephas. De la aceștia vor afla punctele slabe ale unuia dintre cei mai puternici adversari, G'Ezerred Ra the Liche. Acesta se ascunde în vechea piramidă a lui Cet care nu poate fi deschisă decât cu o anumită cheie care este păstrată într-un templu antic ce s-a scufundat demult, odată cu

insula pe care a fost construit.

Dacă n-ați amestecat până acum, înseamnă că sunteți pregătiți să dați piept cu însuși Cet Ude D'ua Khan.

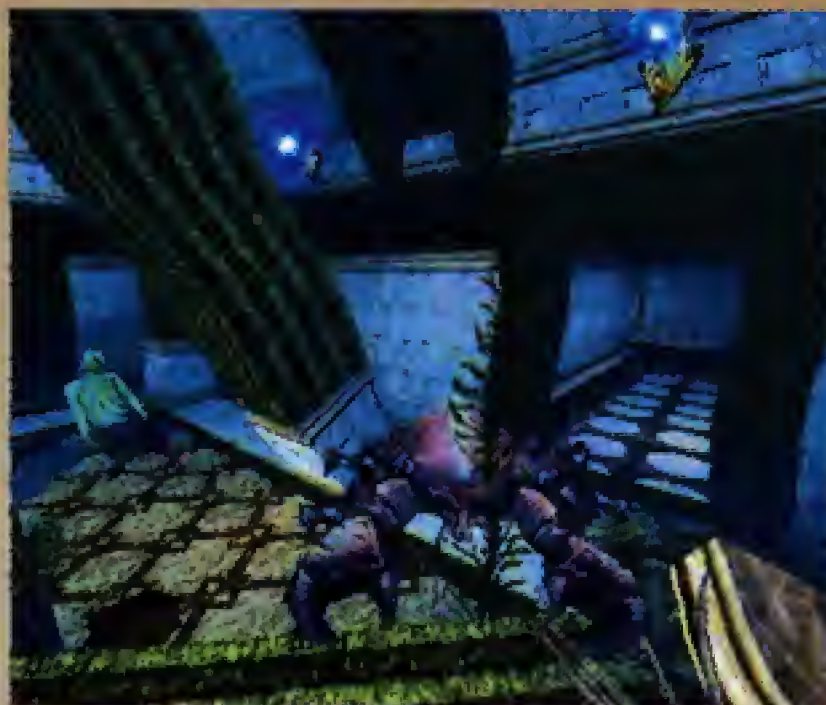
A new era of RPG

Deja începe să mă cam lase inspirația atunci când scriu despre RPG-uri. De obicei, două articole nu prea trebuie să se asemene, dar efectiv atunci când scrii prea mult despre un singur subiect devii obsedat de repetitiv. Poate așa o să vi se pară și acest articol, dar eu trebuie să-mi fac meseria și să vă mai explic odată cum e cu RPG-urile astea și în special cu mai sus-numitul *Swords & Sorcery*.

De câțiva ani încoace toți producătorii strigă în gura mare că RPG-ul pe care îl vor scoate ne va da cea mai mare libertate de mișcare pe care am întâlnit-o. *Swords & Sorcery* nu face nici el excepție de la regulă și chiar se mândrește cu cele patru regiuni imense pe care le vom putea explora. Nu știu de ce continuă firmele să se laude cu acest lucru, fiindcă la urma urmelor un RPG are în spate o poveste care trebuie dusă într-un fel sau altul până la capăt.

Dar să trecem mai departe și să-i lăsăm pe oameni să-și laude marfa cum pot. V-am spus deja de cele patru imense regiuni care ne vor fi puse la dispoziție. Ei bine, acestea sunt pline de orașe, sate, curi, castele, păduri, caverne, ruine, subterane și multe, multe altele, toate prezentate într-o grafică pe

16 biți și la care e bine să dispuneți de un accelerator 3D. Un lucru interesant, și poate așteptat de mult, este posibilitatea de a jongla între first person și third person view. Adică poți să vezi acțiunea, fie de undeva de sus, fie din ochii oricăruia din cele șase personaje prezente în grup. Și fiindcă tot am ajuns la personaje, am constatat cu bucurie că tehnologia folosită de Electronic Arts pentru a realiza chipurile jucătorilor din NBA '99 se regăsește și în producția celor de la Westwood. În rest, prea multe diferențe nu se observă: același sistem de evoluție bazat pe experiență, aceleași arme, magii și poțiuni pe care le mănuiеști.



O să avem din nou nenumărate rase și clase pe care să le combinăm, să le sucim, să le întortochem pentru a obține un personaj așa cum ne place nouă. Asta înseamnă că trebuie să aibă cât mai puține dificultăți în a face față adversarilor. Luptele pot fi și ele setate de la real-time până la turn-based și chiar și în stadii intermediare. Faza tare este că toți cei implicați în luptă vor acționa cumva în genul trupelor din *Heroes of Might and Magic III*. Mai precis, cei cu experiență sau viteză de reacție mai mare se vor activa primii, indiferent de tăbăra din care fac parte.

Deși în urmă cu vreo doi ani RPG-urile păreau că își dau obștescul sfârșit, datorită unor titluri ca *Diablo* sau *Fallout*, au revenit în forță în toate topurile gamerilor.



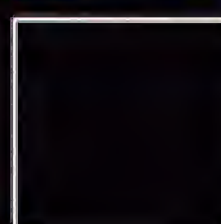
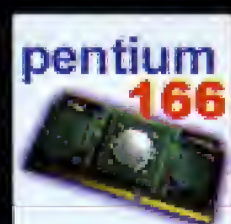
Urmarea (exact ce aminteam în acest articol): o mulțime de jocuri RPG care toate se vor inovatoare, revoluționare, cele mai bune etc. etc. Unele au reușit într-adevăr să atingă acest obiectiv (*Baldur's Gate*, de exemplu) altele s-au scufundat însă în anonimatul milioaneilor de clone nereușite. Dacă din zece jocuri ce apar pe piață, trei primesc ștampila de capodopere, atunci putem fi liniștiți, vom avea întotdeauna ceva de calitate pe hardurile noastre. Să sperăm doar că și *Swords & Sorcery* este unul dintre cele trei. Ar fi păcat ca Westwood să o dea în bară tocmai acum când s-a integrat atât de bine în marea familie Electronic Arts.

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Westwood
Distribuitor:
Best Computers
Tel:
01/3125524



WEREWOLF

THE APOCALYPSE

**V-ați imaginat vreodată cum este să fii un vârcolac?
Ei bine, în curând vă veți putea transforma...**

La ora actuală se pare că un mare succes îl înregistrează jocurile în care apar și ceva elemente de groază: fie oameni morți sau morți vii (zombie), fie diferiți monștri pe care trebuie să-i măcelărim, fie scene de violență în masă. *Werewolf: The Apocalypse* face parte din seria începută de White Wolf Game Studios intitulată *World of Darkness*. Și cum la capitolul elemente de groază nu stă rău de loc, producătorii se așteaptă să fie un mare succes.

În linii mari ești un vârcolac. Dar nu genul de om-lup clasic, care pe timp de lună plină se transformă și bântuie străzile pentru a găsi noi victime. Nu, aici avem o versiune modernă a vârcolacului. Nu este un mâncător de oameni, ci încearcă să protejeze Terra Mamă de distrugerea ei de către aceștia. Partea bună este că nu trebuie să fie lună plină pentru a te transforma din om în lup și invers.

La început creatorii s-au gândit la un personaj care să poată lua cinci forme, dar pentru nu a îngreuna jocul s-a renunțat la două dintre ele, anume la The Glabro (în care ești aproape om) și Hispo (aproape lup). Celelalte trei forme care au rămas sunt: The Homid (omul), Crinos (omul lup) și Lupus (lupul). Din ceea ce am văzut și citit se pare că vor exista și ceva elemente de magie la dispoziția noastră.

Storyline-ul

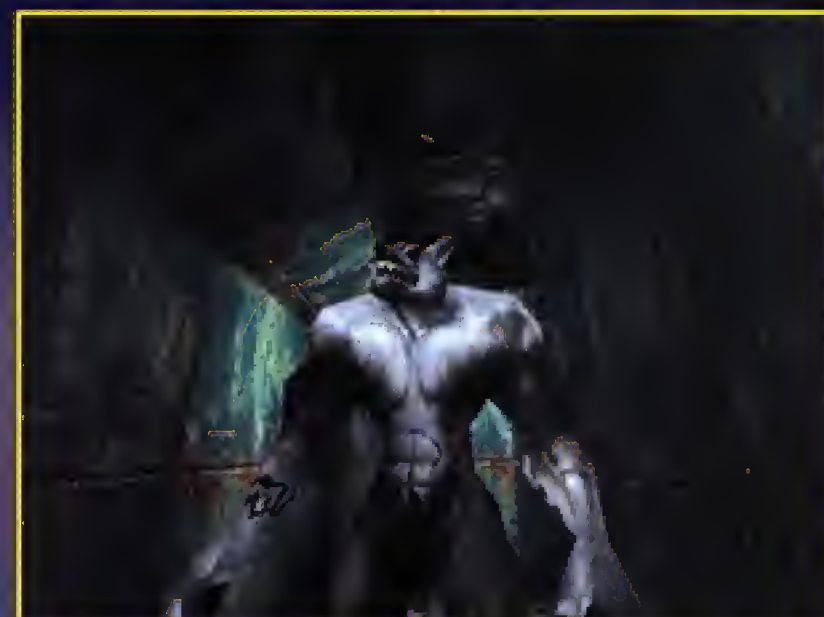
Partea cea mai importantă și cea mai accentuată a acestui titlu

este storyline-ul. Acest lucru este specialitatea celor de la Dreamforge care au scos tot felul de RPG-uri. Deci va trebui să dezvoltăm caracterul personajului. *Werewolf* este liniar și structurat pe nivele, dar scopul principal nu este trecerea de la un nivel la altul, ci explorarea fiecărei scene, fiecărui mediu, pentru a descoperi lucruri noi care ne vor ajuta în continuarea jocului. Când am trecut în revistă pentru prima dată ceea ce au publicat creatorii am rămas surprins. Asta pentru că storyline-ul era de vreo zece pagini în care se descria în amănunt o scenă în care clanul personajului principal este distrus, iar mama acestuia, cu el încă în pânțece, fuge și trăiește într-o peșteră. Ceea ce m-a impresionat era atenția la fiecare detaliu. Imaginați-vă o scenă în care un trib așteaptă atacul altuia și scena în care aceștia sunt omorâți unul câte unul. Fiecare sudoare, fiecare adiere de vânt, fiecare picătură de sânge care atinge pământul era descrisă în cel mai mic detaliu. Ca să nu amintesc cum unul dintre oameni se ridică și lumina lunii se răsfânge pe trupul lui. Sau cum atacatorii care erau ba vârcolaci, ba lupi, umblau cu craniile pline de sânge sau rodeau oasele celor uciși. Ce mai, *Tales From The Crypt*.

Dar să trecem la game-ul în sine. Personajul pe care îl întrușipezi în joc se numește Ryan, este un Garou (un vârcolac) și face parte dintr-un trib care are rădăcini foarte vechi, intitulat White Howlers, dar care a fost distrus de dușmanii lor, Blank Spiral Dancers (scena extir-

pării lor era descrisă în press-release). Acestea sunt două dintre cele 13 clanuri care apar în joc, fiecare cu abilitățile și puterile specifice. Pentru a ne introduce în atmosfera din *Werewolf*, este prezentat un scurt filmuleț în care mama lui Ryan este atacată și ucisă. Astfel, Ryan își schimbă forma din cauza supărării, devine un vârcolac și din instinct îi omoară pe cei care i-au ucis mama. Atunci, vocea unui spirit, ce făcea parte din tribul din care se trage și Ryan, îi explică cine și ce este, precum și scopul existenței lui în această lume. Lipsit de mama lui, de tribul din care se trage, Ryan se trezește singur la marginea Londrei și își începe aventura vieții. Ei bine, de aici totul depinde de noi și trebuie să aflăm cine a ucis-o pe mama lui și de ce, care este identitatea tatălui său și cum putem salva lumea de la autodistrugere.

În scenă apare The Wyrms, care este un fel de spirit. De fapt chestia vine cam așa: există trei entități care dacă se echilibrează între ele totul merge bine. The Wyrms (esența distrugerii), The Weaver (ordinea) și The Wyld (haosul). Dar mereu în momentul în care totul merge bine, există ceva care trebuie să strice lucrurile. Așa ceva se întâmplă și aici! The Weaver (ordinea) ajunge cam nebun(ă) tocmai din cauză că totul este foarte bine pe pământ (nu știu cum poate o entitate, care nu este om, nici plantă, nici minereale sau altceva, să înnebunească) și astfel balanța între cele trei entități se strică. Exact așa ceva



aștepta The Wyrn, care își începe activitatea de distrugere a Terrei. Astfel, Ryan să salveze pământul. Cum va face acest lucru? Va trebui să se alieze cu alte clanuri, cu alți Garou, să se lupte cu oameni și chiar cu vârcolaci, să călătorească prin tot felul de lumi pentru a-i distruge tărâmul lui The Wyrn, numit labirintul Black Spiral Dancer.

Este lună plină. Auuuuuuu...

Se pare că cei de la Epic Megagames au înregistrat un mare succes cu noul lor engine, cel de la Unreal. Am menționat acest lucru pentru că la baza lui Werewolf stă același engine, dar cu unele mici

modificări. Care sunt astea? Păi cele mai importante sunt sistemul (metamorfoza) prin care te transformi din om în lup și invers (este rapid și nu blochează sistemul) și camera pentru 3rd person view este mai bine pusă la punct.

Vom avea de străbătut 20 de nivele a căror acțiune se va desfășura într-o varietate de medii (vor fi medii citadine cu birouri și străzi uitate de Dumnezeu, pentru ca pe măsură ce ne apropiem de final și intrăm pe teritoriul lui The Wyrn, să avem de-a face cu tot felul de medii și labirinturi în care legile fizicii nu au limite). Fiecare din cele trei forme vor fi folositoare. În mediul citadin (printre oameni) vei folosi prima formă, cea umanoidă,

pentru a trece neobservat și pentru a putea folosi diferitele arme pe care le vei avea la dispoziție. Ca vârcolac vei fi mai agil, mai puternic și vei avea un impresionant simț al mirosului care te va ajuta să descoperi alți vârcolaci și să-i urmărești (în această formă vei avea o putere uluitoare, vei putea pur și simplu să dezmembrezi un inamic bucățică cu bucățică și pe deasupra vei avea și o sabie care va face niște răni mai aparte). În schimb ca lup vei fi mult mai rapid. Ideea este că în funcție de împrejurare trebuie să te schimbi în forma cea mai adecvată (dacă ești printre oameni și te transformi în vârcolac sau lup fii sigur că se vor lua toți de tine).

Nyk

Technical data

Gen:
1st/3rd person,
action/adventure
Producător:
Dreamforge Entertainment
& White Wolf
Distribuitor:
ASC Games



Elysium

**Sunt convins că foarte mulți dintre voi
și-au dorit să vadă cum arată paradisul!!!**

De fapt ce înseamnă *Elysium*? Unii spun că este vorba de un tărâm dincolo de vis, o lume perfectă, cu mult superioară celui mai îndrăzneț produs al imaginației noastre. Dacă pornim însă de la etimologia cuvântului *Elysium*, putem spune că este vorba mai degrabă de Câmpiile Elisee care reprezintă Paradisul în mitologia greacă. Astfel, cei de la **Cavedog Entertainment** au încercat să creeze un univers pe care sunt convins că foarte mulți dintre voi ați încercat să vi-l imaginați. Încă de pe vremea pe când câinii umblau cu covrigi în coadă și plopul făcea pere și răchita micșunele, oamenii au început să scrie despre Paradis, fiecare încercând să-și imagineze lumea la care muritorii nu vor avea nicicând acces. Astfel, sarcina programatorilor de la **Cavedog** este extrem de grea: realizarea unui univers virtual în care oamenii să-și regăsească propriile vise despre Paradis.

Extrem de interesantă mi s-a părut ideea producătorilor de a implementa în joc o serie din operele de artă ale unor mari artiști. Totuși, aceste tablouri, sculpturi sau scrieri sunt create de om, sunt chiar rodul imaginației omului, care secole de-a rândul a încercat să își creeze o imagine asupra acestui tărâm divin. Pe unii dintre noi credința ne face să percepem acest ținut ca pe ceva real, ca pe un loc în care merg cei mai buni dintre noi. Acest lucru ne face să ne punem sute de întrebări,

fără a primi însă nici un fel de răspuns. Cine poate spune când realitatea devine fantezie sau unde se trage linia între cele două? Cred că acest lucru se întâmplă în visele noastre sau atunci când imaginația noastră acționează. Ei bine, iertați-mi teoria personală despre om și paradis, însă altfel nu vă puteam face să înțelegeți ce este Elysium: cel mai ambițios proiect de realizare a unui univers în care totul este posibil, unde realitatea este greu de identificat, unde nimic și totul sunt același lucru. V-am lămurit?

Mit sau realitate?

Fiecare om care visează sau își imaginează ținutul mitic găsește o poartă a Elysium-ului, care face trecerea între cele două lumi: cea reală și cea fantastică. Astfel, fiecare episod din acest joc începe printr-un vis care vă transpune dincolo de realitate. Dar atenție, în mitologia greacă se vorbea despre niște creaturi numite lycantropes, oameni-lup, iar misiunea lor era de a păzi porțile Câmpiilor Elisee.

De fapt, toată povestea începe într-un institut special de cercetare a viselor. Cel care se ocupă de acest proiect, Dr. Sheperd, va afla lucruri dintre cele mai interesante despre comportamentul creierului uman în timpul unui vis. Originalitatea Elysium-ului nu constă doar în idee, ci mai ales în faptul că noul titlu va fi primul joc episodic realizat vreodată. Asta înseamnă că produsul va fi alcătuit de fapt dintr-o serie de episoade care nu vor avea nici o legătură semnificativă între ele. Spre exemplu, într-un episod va fi vorba despre coșmarurile pe care le are un veteran de război. În altul vom intra în mintea unui tip numit Jim Henson. Și astfel ajungem la esența Elysium-ului: călătoria prin visele





oamenilor, numite de cei de la **Cavedog Entertainment** – dreamspace (spațiul visului). De asemenea, veți avea posibilitatea să urmăriți cum domn' doctor își observă câinele cum visează și cum pătrunde în visul acestuia, în care va explora o lume în (alb-negru) populată cu vârcolaci sau oameni-lup. Designerii au încercat să creeze episoade cât mai variate care să constituie o continuă surpriză pentru gameri. Niciodată nu veți ști la ce să vă așteptați! Un episod poate fi înfricoșător, unul total bizar, iar altul îți poate storce creierii până să îi găsești soluția.

Datorită faptului că avem de-a face cu un RPG, în joc vom regăsi și informații statistice. De exemplu, dacă ne vom întâlni cu vreun personaj, atunci pe ecranul monitorului va apărea imaginea acestuia, o descriere a personajului și un buton prin intermediul căruia putem obține informații suplimentare. Aceste statistici vor fi reînnoite de la un episod la altul, iar de obiectele pe care le veți culege într-un episod puteți beneficia și în următorul. Partea cea mai bună este aceea că, chiar dacă personajele voastre nu sunt suficient de bune pentru un episod mai dificil, tot va exista posibilitatea ca acesta să fie dus la bun sfârșit.

Elysium va avea un engine 3D care a fost realizat cu un soft nou și foarte avansat. View-ul este realizat într-o perspectivă third-person. Astfel, poți controla de la unul până la trei personaje într-un episod. Cei de la Cavedog afirmă că au dorit să creeze un joc în care game-play-ul să fie foarte simplu și în același timp distractiv.

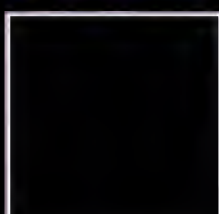
Raiul e pe Pământ?

Toată povestea pe care v-am spus-o a fost realizată într-o grafică 3D care se anunță a fi ceva ce nu am mai văzut până acum. Când spun asta, cei de la Cavedog Entertainment se bazează probabil pe tehnologia engine-ului 3D cât și pe ideea originală pe care au abordat-o. În avalanșa asta de RPG-uri era nevoie de ceva cu totul și cu totul special care să schimbe un pic conceptul despre cum ar trebui să arate o astfel de aventură!!! După câte s-a spus despre această realizare, putem afirma că Elysium nu va trebui ocolit atunci când va apărea, pentru că în mod sigur va fi un punct de referință în domeniul RPG-urilor. Acestea fiind spuse, vă urez vise plăcute și fie ca fiecare dintre noi să își găsească propria poartă spre Paradis. Nighty nitell!

Wild Snake

Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Cavedog Entertainment
Distribuitor:
GT Interactive



Evolva

Iată un joc în care aventura, strategia și acțiunea se combină în cel mai original mod! Lipsește doar un gamer adevărat care să pună mânuța pe el și să-l joace până-l face praf.

Computer Artworks este o firmă din Marea Britanie care va încerca în curând marea cu degetul. Foarte interesant este faptul că aceștia, înainte de a produce jocuri, au avut tot felul de realizări grafice pentru mai multe domenii. Un exemplu îl constituie grafica pentru o serie de filme realizate de către cei de la 20th Century Fox. Impulsionați de treaba bună pe care o făceau, aceștia s-au decis să își încerce norocul și în domeniul jocurilor pe calculator. Având în vedere că munca specialiștilor de la **Computer Artworks** era bazată în special pe realizări grafice cu cea mai înaltă tehnologie 3D, grafica din *Evolva* nu poate fi decât extraordinară.

De fapt, este vorba despre un titlu în care gamerul este introdus într-o lume violentă și amețitoare, în care puteți trăi o adevărată aventură (așa cum ne place nouă). Această lume este populată de alieni de toate rasele, care mai de care mai ciudați. Gamerul va trebui să lupte împotriva unui parazit care a infestat întreaga planetă. Acesta are însă o armată considerabilă de războinici.

Astfel, pentru a putea

ajunge la „parazitul-șef” va trebui să învingeți armata acestuia și bineînțeles că nu va fi floare la ureche. Astfel, veți prelua conducerea unei echipe de creaturi numite Genohunters cu care veți porni în căutarea „paraziților” pentru a îi elimina. Un third-person combinat cu action-strategy este foarte greu de realizat deoarece avem de-a face cu trei genuri de joc diferite. Putem spune că acest nou produs are câte ceva din Quake, puțin din Heretic 2 și o țără din Tomb Raider.

Când o să jucați *Evolva* veți avea nevoie de o gândire strategică. Dar pentru ca această nouă realizare să poată fi jucată și înțeleasă de către un număr cât mai mare de gameri, cei de la **Computer Artworks** au încercat să realizeze un produs care să se bazeze în special pe intuiția celui care joacă. Vom avea astfel de-a face cu un titlu în care finalul este legat de abilitatea gamerului. Partea cea mai fascinantă din *Evolva* nu o constituie grafica, interfața sau sunetul, chiar dacă acestea sunt extraordinare. Adevărata plăcere constă în aventură, în ceea ce faci, în ceea ce vezi sau în locurile pe care le explorezi. De fapt, în aceste lucruri constă autenticitatea și originalitatea acestui nou produs.



The fun of the game...

De asemenea, s-a pus un accent destul de mare realism. Când spun asta, mă refer la modul în care sunt realizate scenele de luptă sau la modul în care reacționează un dușman în momentul în care îl ataci. Ce poate fi mai frumos decât să vezi cum capul celui pe care tocmai l-ai „reduș la tăcere veșnică” se rostogolește pe pământ în timp ce trupul acestuia se zbate neputincios într-o baltă de sânge sub privirile tale reci.

Spuneți-mi că sunt sadic, numiți-mă cum doriți, însă eu asta îmi doresc să văd într-un astfel de joc. Adevărul este că ne place la nebunie să înroșim monitoarele cu



sânge, dar... aveți grijă să nu fie al vostru. Nu de alta da'... pătează!

În ceea ce privește grafica, pot afirma fără cea mai mică rețineră că este cu totul specială. În afară de numărul impresionant de poligoane, engine-ul mai conține și o serie de trăsături speciale și cu totul noi cum ar fi: câteva proceduri geometrice și o serie de efecte speciale ale texturii. De fapt, este ceva normal având în vedere că cei de la Computer Artworks sunt specialiști într-ale graficii.

Dacă veți alege să jucați împotriva calculatorului, veți avea de înfruntat un A.I. destul de performant care vă va pune reale probleme. Chiar dacă veți juca împotriva calculatorului, creaturile voastre cât și cele inamice vor acționa în cel mai natural mod, ca și cum ați juca împotriva altui gamer. Astfel, în momentul în care vreuna dintre creaturi este rănită și nu mai poate face față atacurilor voastre, aceasta va fugi cu coada între picioare. Dar, dacă în drumul său se va întâlni cu alți prieteni



de-ai lui, se va întoarce pentru a se răzbuna. Este la fel ca în realitate, mai bine zis ca între băieții de cartier. Dacă se întâmplă ca unul să o ia în freză, acesta pleacă în fugă să-și aducă gașca pentru a regla conturile cu băieții care l-au căsăpit.

Referitor la modul de joc multiplayer, pot spune că se anunță a fi destul de promițător, mai ales datorită faptului că îi poți alege



creaturile cu care vrei să joci.

Evolva este structurat pe misiuni. Fiecare nivel este plin de obstacole și conține obiective pe care va trebui să le atingeți pentru a putea trece la următorul level. Unele misiuni vor fi contratimp și astfel nu vei avea prea mult timp de gândire, totul rezumându-se la „trage cât poți în tot ce ți se pare suspect”. În schimb, în majoritatea celorlalte misiuni nu veți întâlni nici un fel de constrângere în ceea ce privește timpul, tocmai pentru ca gamerul să aibă posibilitatea de a-și întocmi un plan și de a-și alege strategia cu care vrea să pornească la luptă.

Who is the winner?

De fiecare dată când veți începe un alt nivel, veți simți că ceva s-a schimbat și că nimic din ceea ce întâlniți aici nu seamănă cu ceea ce ați întâlnit în misiunile anterioare. Chiar și A.I.-ul va fi diferit de la un level la altul și asta pentru că va evalua în permanență modul în care progresează gândirea gamerului și modul de joc al acestuia. La un moment dat va ajunge să vă cunoască fiecare punct forte

și fiecare slăbiciune. După părerea mea, acesta este un lucru bun, deoarece ne va menține încontinuu în alertă și astfel vom fi nevoiți ca de fiecare dată când atacăm să adoptăm alte tactici care să îi surprindă pe adversarii noștri. Ce să mai vorbim, o adevărată încercare a minții.

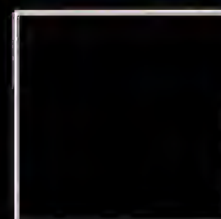
Oricum, până la apariția jocului pe piață pot apărea mai multe modificări. Din câte s-a scris despre *Evolva* putem spune că va fi o mare realizare a celor de la Computer Artworks, o realizare care vă va captiva prin acțiune și intrigă sau vă va uimi prin grafică și sunet. Pentru a nu risca să vă plictisesc, ar fi mai bine să mă opresc aici. Chiar dacă este vorba de un titlu – *Evolva* – scos de o firmă total necunoscută în acest domeniu, eu zic că ne putem aștepta la ceva care o să ne satisfacă exigențele.

Însă cred că cea mai bună dovadă a reușitei sau nereușitei în ceea ce privește *Evolva*, va fi acordul pozitiv sau negativ pe care îl vor da gamerii după ce vor avea posibilitatea să testeze acest titlu. După părerea mea acesta este cel mai important. Voi ce spuneți?!?

Wild Snake

Technical data

Gen:
Action-strategy adventure
Producător:
Computer Artworks
Distribuitor:
Virgin Interactive



Welcome
to the

Age of Wonders

Alături de lumea
futuristă cu nave și
lasere, lumile fantastice
sunt cele mai frecvente
decoruri ale jocurilor
virtuale



Primul gând care mi-a străfulgerat materia cenușie atunci când am văzut primele materiale despre *Age of Wonders* a fost: „O clonă de *Heroes of Might and Magic III*!”. Însă de îndată ce am început să aprofundez studiul am început să-mi schimb părerea. Deși, în continuare, se vor putea observa asemănări între cele două jocuri, *Age of Wonders* pare a fi pasul spre *Heroes IV* (sau poate nu?). **Kolbitar Developments** și **Epic MegaGames** lucrează împreună la acest nou titlu de aproape doi ani și spre disperarea masei de gameri tot mai nesătui de jocuri nu au dat publicității o dată de lansare certă pentru *Age of Wonders*. Tot ce au lăsat să se înțeleagă este că va veni cândva pe la începutul toamnei acestui an.

Humans are evil!

Age of Wonder a fost o perioadă de pace și prosperitate în ținutul bătrânului Overlord Inioch. Elfii, piticii și orcii trăiau într-o armonie perfectă. Dar într-o bună zi viforul umanității s-a abătut asupra acestui regat pașnic. Inioch nu era deloc pregătit pentru o asemenea nenorocire! Oamenii au trecut întreg ținutul prin foc și sabie până au ajuns la palatul lui Inioch. Aici măcelul a atins apogeul, oamenii ucigând bărbați, femei și copii fără deosebire. Nici Inioch nu a scăpat de cruzimea

năvălitorilor. Regina Elwyn, cea de-a doua soție a lui Inioch, împreună cu fiica ei, prințesa Julia, au reușit să scape de măcel ca prin urechile acului. Cele două membre ale clanului regal au fugit împreună cu ultimii supraviețuitori undeva, în nord unde au început o viață nouă. Prințul Meandor, fiul lui Inioch din prima căsătorie, era crezut mort și el. Dar acesta se ascunsese printre cadavre și de acolo a asistat îngrozit la măcelărirea familiei și prietenilor săi. Seara a reușit să se strecoare afară din castel împreună cu câțiva slujitori devotați și s-a ascuns într-un refugiu subteran de mult uitat.

Timpul a trecut, ceața uitării a început să se lase peste aceste evenimente de o cruzime rar întâlnită, iar noul stat fondat de către supraviețuitori a început să se înțeleagă cu cel vecin fondat de oameni. Însă în subterane prințul Meandor împreună cu acoliții săi nu se gândeste la altceva decât la răzbunare, iar pe mama sa vitregă și sora lui le crede trădătoare. Această acțiune cunoscută și sub numele de *Dark Elves* este acum gata să iasă din ascunzișuri și să-și recucerească ținuturile natale. Un nou război și mai sângeros bate la porți!

To die for freedom!

Age of Wonder are două campanii, una de partea *Dark Elves*-ilor și una cu oamenii, iar pe lângă

acestea are o mulțime de scenarii single și multiplayer. *Age of Wonders* este un turn-base strategy care se joacă în stilul *Heroes of Might and Magic III* sau *Warlords*. Jocul se compune din două părți, una de management al orașelor și resurselor și cealaltă de explorare și cucerire. Va trebui să ai grijă de orașe, să le întărești, să construiești în ele tot ce ai nevoie pentru a putea menține cu succes războiul pe care-l porți. La capitolul resurse, nu există decât magic gems, acestea fiind folosite pentru a obține tot ce-ți dorești. Pe lângă acestea vor mai exista doar resurse de hrană pentru locuitorii orașelor și pentru armate. Unul din elementele prin care se deosebește de *Heroes 3* este tocmai prezența locuitorilor în orașe. Aceștia sunt de rase diferite și necesită anumite condiții pentru a supraviețui. De ce spun asta? Pentru că dacă vrei, poți muta populația dintr-un oraș în altul. Iar dacă duci o rasă ce preferă frigul în deșert s-ar putea să te trezești cu o revoltă.

Orașele vor fi situate atât la suprafață cât și în subterane cu mai multe nivele. Și fiindcă tot am ajuns la hărți, acestea vor fi foarte populate cu o mulțime de edificii ce abia așteaptă să fie explorate. De cine? Păi de eroii pe care-i recrutezi.



Aceștia pot fi găsiți prin taverna, plimbându-se prin ținut sau vin chiar singuri pentru a-și oferi serviciile. Eroii vor face parte dintr-una din cele 12 clase, iar unii vor fi bad guys și alții good guys. Luptele vor fi singurele ocazii în care eroii

vor avea șansa de a câștiga experiența necesară pentru a trece la nivele superioare.

La fel ca și în *Heroes 3* vor putea să-și exercite cunoștințele în ale magiei și să se echipeze cu artefacturile găsite. Dintre acești eroi va exista unul care va fi lider și a cărui pierdere va duce inevitabil la pierderea scenariului și implicit al campaniei. Trebuie să aveți mare grijă de el, mai ales că este singurul care în campanie va trece alături de tine prin toate scenariile.



Trupele se vor putea deplasa prin ținut fără să fie neapărat conduse de un erou, însă numai cele în care este prezent un erou vor putea explora cavernele, ruinele și catacombele întâlnite.

Armatele sunt alcătuite în general din trupe normale (spadasini, arcași, magicieni) și trupe speciale: elementals, dragoni. În plus, unitățile sunt dotate cu mașinării de război clasice: catapulte, baliste, aruncătoare de flăcări. În total există opt unități diferite dintre care una poate fi eroul.

La capitolul bătăliei se întrevăd cele mai spectaculoase surprize și diferențe vis-à-vis de *Heroes 3*. Dacă cele văzute până acum vor fi și în versiunea finală, atunci vom avea la dispoziție strategii nemaîntâlnite până acum într-un turn-based. În primul rând eroul coboară în praful luptei și poate fi rănit și chiar ucis. Apoi mai există ceea ce producătorii numesc „adjacent hex rule”. Mai pe românește, dacă două trupe de-ale tale se află lângă una inamică vor



ataca amândouă odată. Apoi o trupă, dacă nu a atacat în tura respectivă, poate fi pusă pe defențe, iar dacă un inamic are îndrăzneala să treacă prea aproape de ea atunci va fi atacat imediat și fără somație.

Și acum vine poate cea mai interesantă parte: câmpul de luptă este mult mai bogat decât în *Heroes 3*, după cum veți vedea și din screenshot-uri. Copaci, tufe, lanuri de grâu, case și multe alte elemente de decor sunt prezente. Dar un strateg isteț se va putea folosi de aceste lucruri pentru a atrage sortii victoriei de partea lui. Păi, hai să vă dau un exemplu sugestiv. Un lan de grâu traversat de vreo două-trei unități inamice. Ce se întâmplă dacă muți un fire elementar în câmpul de grâu? BARBECUE!!! Asediile vor pune la grea încercare orice armată, fiindcă pentru a putea ataca, apărătorii trebuie mai întâi să facă găuri prin zidul defensiv, cu excepția acelor trupe dotate cu aripi.

Ei, uite că mi se termină spațiul pus la dispoziție pentru această prezentare și mai aveam încă atât de multe de spus...

Claude



Technical data

Gen:
Turn-based strategy
Producător:
Kolbitar Developments
Distribuitor:
Epic MegaGames



Trans-Am Racing '68-'72



Iată, dragii mei, un simulator auto care ne aduce aminte nouă, celor pasionați de mașini, de ceea ce se întâmpla în America anilor '70. Cei care s-au gândit să realizeze un astfel de joc poartă numele de **Engineering Animations**. După părerea mea, firma realizatoare va da lovitura cu acest nou produs. Cel puțin eu abia aștept să pun mână pe el. Cred că pe foarte mulți dintre voi îi fascinează cursele cu mașini sau măcar mașinile puternice. Dacă pentru unii anii 60-70 au însemnat rock'n roll, pantaloni evazați, Beatles sau Elvis, sunt convins că pentru alții această perioadă este deosebit de reprezentativă în ceea ce privește mașinile tari, piloții îndemânatici și cursele auto. *Trans-Am Racing '68-'72* se anunță a fi un simulator tare mai ales datorită faptului că pentru realizarea lui s-au făcut studii și săpături foarte mari în domeniul curselor cu mașini ale acelor vremuri. Veți putea regăsi numele unor mari piloți de curse care au alergat în acea perioadă de timp, precum și unele modele de mașini foarte cunoscute. Întotdeauna mi-am dorit un astfel de simulator care să îmi ofere curse cât mai apropiate de realitate din toate punctele de

Haideți să vedem împreună cu ce mașini și cum se alergau tinerii prin anii '60 sau '70.

vedere. Când spun asta mă refer la comportamentul mașinii, la calitățile pe care ar trebui să le aibă o mașină de curse, dar mai ales la faptul că rezultatul unei curse trebuie să fie direct legat de modul în care conduci. Se pare că *Trans-Am Racing '68-'72* ne va satisface dorința din acest punct de vedere.

Grafica jocului este extraordinară, mașinile fiind foarte bine realizate. De fapt este vorba de modele renumite ale anilor '70, care au făcut furori pe șoselele americane: Ford, Chevrolet, Dodge, American Motors, Pontiac sau Plymouth. Cele mai spectaculoase sunt coliziunile dintre două sau mai multe mașini sau dintre o mașină și vreun obiect de pe traseu. Este interesant faptul că aceste ciocniri sunt astfel realizate încât damage-ul și modul cum reacționează automobilul în timpul impactului să fie cât mai apropiate de realitate. Asta înseamnă că accidentele și coliziunile vor fi diferite între ele, ceea ce va duce la diversificarea acțiunii de pe pistă. Pentru a realiza acest lucru, cei de la **Engineering Animations** au studiat cu foarte mare atenție comportamentul unei mașini în timpul și după un impact, cu toate energiile care se conservă sau se eliberează. Altfel spus, după o ciocnire caroseria mașinii cu care concurezi se va deforma în funcție de viteză sau de locul în care ai fost lovit.

Așa și trebuie, nu-i așa?

Nebunie pe șosele...

Deci, aveți grijă cum conduceți că o să aveți pe mână mașini dintre cele mai puternice care, conduse de un pilot nepriceput, pot fi foarte ușor avariate. În urma coliziunilor, dacă impacturile sunt frontale, poți



avea pană de cauciuc sau chiar probleme cu direcția. Dar nu vă faceți griji. Pentru situațiile în care vă veți trozni car-ul, veți avea parte de asistență tehnică din partea echipei de mecanici care într-un timp util îți va remedia o parte din avarii. În acest joc vom alerga pe trasee celebre pe care au avut loc curse între anii 1968-1978: Road America, Bridgehampton, Lime Rock, Mount Tremblant, Mid-Ohio și multe altele. Designerii au realizat





fiecare track la fel ca în realitate, subliniind trăsăturile care le-au făcut celebre. Pentru a putea face asta, au studiat fotografii, hărți, diagrame și chiar filme despre aceste locuri.

Gamerii își vor putea alege mașina cu care vor să alerge dintre niște modele extrem de puternice care și la ora actuală își pot etala fără nici cea mai mică problemă cei peste 200 de căluți putere înghesuiți sub capotă: Mustangs, Camaros, Javelins, Firebirds, Barra-



cu-
das, Darts și multe altele. În plus, veți putea seta elemente ca transmisia, rapoartele din cutie, pneurile sau suspensia. Pentru a realiza o mașină cât mai reușită va trebui să cunoașteți câte ceva despre o mașină de curse. Spre exemplu, dacă va trebui să alergați pe asfalt cu multe curbe, șicane și ace de păr, veți avea nevoie de amortizoare tari, de rapoarte scurte

ale cutiei care să vă asigure un demaraj bun și rapid, dar și de niște gume late umflate la o presiune medie. În schimb, într-o cursă cu foarte multe linii drepte veți avea nevoie de rapoarte mai lungi în cutie pentru a obține o viteză maximă cât mai ridicată și niște pneuri ceva mai tari. Pentru a vă putea testa mașina, firma realizatoare a creat un traseu pentru testări în care veți putea verifica demarajul, viteza maximă, modul în care automobilul se comportă în viraje și forța de frânare a acestuia. Fiecare autovehicul din joc se va asemăna cu cel din realitate din toate punctele de vedere.

Jocul se anunță a fi extrem de spectaculos din punct de vedere al accidentelor și al cascadoriilor pe care le puteți face cu mașina. Asta doar dacă vă dovediți a fi un bun pilot. Pentru a nu pierde nimic din spectacolul de pe pistă vi se vor oferi patru posibilități de view al acțiunii.

Fiecare automobil va avea un cockpit original realizat până la cel mai mic detaliu după cel din realitate. Nu va lipsi turometrul, vitezometrul sau indicatoarele de apă, ulei și benzină.

Sunetul motoarelor se anunță a fi bestial. Și acesta la rândul lui a fost realizat după sunetul pe care îl emite motorul unei mașini de curse reale. Cel mai frumos se va auzi la reducerea vitezei, când pe evacuări vor ieși o serie de pocnituri și păcăituri, așa cum stă bine unei adevărate mașini de curse.

I can't get enough...

Pentru a obține un realism cât mai mare, cei de la Engineering Animations au realizat un A.I. foarte avansat care te va face să simți că ești într-o cursă reală și concurezi împotriva unor piloți adevărați. Astfel, oponentii voștri se vor dovedi a fi niște piloți extrem de experimentați, capabili de manevre din



cele mai complicate. Cu alte cuvinte, A.I.-ul jocului va funcționa asemeni unui creier uman, dovedindu-se astfel extrem de competitiv. Chiar și calitățile acestuia au fost setate după cele ale unor driveri celebri. Spre exemplu, un pilot ca Mark Donahue este mult mai calculat în comparație cu Parnelli Jones, care are un stil mai agresiv.

Veți avea mai multe posibilități de a juca acest joc. Astfel poți opta pentru curse individuale, sezoane



sau campionate. Dacă vi se pare că A.I.-ul este prea dur pentru voi, veți putea juca cu prietenii în rețea. Cred că acest joc este printre puținele simulatoare auto în care este mai ușor să joci multiplayer decât o cursă obișnuită împotriva calculatorului.

Iată deci că se poate realiza și un astfel de simulator, în care un gamer poate avea parte de o confruntare de calitate pe patru roți. Eu unul abia aștept să joc Trans-Am Racing '68-'72 pentru că de mult nu am mai jucat ceva care să îmi placă. Sper să nu fiu dezamăgit!

Wild Snake

Technical data

Gen:
Simulator auto
Producător:
Engineering Animations
Distribuitor:
GT Interactive



DAIKATANA

Acțiune, acțiune și iar acțiune!
Peste tot unde te uiți dai numai
de jocuri de acțiune de toate
felurile. V-ați cam plictisit de
atâtea shootere? Nici o problemă,
mă se pregătește ceva de proporții!

Cel puțin așa afirmă cei de la Ion Storm despre noul lor 3D shooter *Daikatana*. Și aceste vorbe nu vin de la oricine, ci de la creatorul lui *Doom* și *Quake*, deci unul dintre fondatorii genului. Acesta și-a exprimat nemulțumirea asupra faptului că shooterele 3D pun prea puțin accent pe dezvoltarea personajelor și a story-ului.

De aceea, prin noua producție, cei de la Ion Storm speră să realizeze un produs complet din toate punctele de vedere.

În action 3D-urile de până acum nu era important cine era personajul, ci scorul pe care acesta îl realiza. *Daikatana* își propune să facă un pas în plus: tot scenariul este construit în jurul unei povești

cu o intrigă precisă, iar personajul este foarte bine conturat.

The Tale of Daikatana...

Haideti să vedem puțin care este povestea pe baza căreia este construit produsul celor de la Ion Storm. În primul rând să ne lămurim ce înseamnă *Daikatana*. Răspunsul este simplu: o armă puternică, o sabie, construită cu secole în urmă. Să ne mutăm puțin în vremurile îndepărtate, într-un templu vechi, în care sălășuiau doi bărbați din clanul Miyamoto. Tatăl, care se ocupa cu construirea armelor pentru întreaga provincie, primise ordine de la necruțătorul Mishima, care conducea prin dictatură, să fabrice o armă cu puteri fantastice, cu ajutorul căreia să-și zdrobească toți dușmanii. Fiul, care după moartea tatălui devenise succesor, a continuat căutările în încercarea de a găsi o armă super-puternică. Dar cu cât era mai aproape de a termina această armă, cu atât mai mult realiza faptul că odată ajunsă în mâinile tiranului Mishima, va face o mulțime de victime nevinovate. Astfel, odată definitivată această capodoperă, și sfătuit de spiritele strămoșilor,



Miyamoto se hotărăște să ascundă arma pe muntele Fujiya și să săvârșească gestul suprem, seppuku.

Secole mai târziu, în anul 2455, o echipă de specialiști arheologi numită Team Eternity se hotărăște să caute această sabie. Dar în momentul în care aceasta este găsită, o erupție ucide aproape toată echipa de cercetători. Ne vom muta apoi într-un laborator din Tokyo, unde celebra Daikatana este dusă pentru a fi cercetată. După numeroase teste la care este supusă sabia, aflăm că unul dintre cercetătorii din laborator este un descendent al maleficului Mishima, care dorește să-și răzbune strămoșii. Ucide pentru a putea fura sabia, iar în momentul în care pune mâna pe ea, o ridică deasupra capului și ajutat de puterile magice ale acestei arme, călătorește înapoi în timp modificând istoria. Ne trezim într-un univers complet nou. Cei doi supraviețuitori, Hiro Miyamoto și Mikiko Ebibara, se găsesc într-o lume nouă, în care domnește familia Mishima. O lume plină de provocări, în care îi așteaptă o aventură de neuitat. Sarcina lor este să fure arma care este bine păzită într-o fortăreață.

Let's rock

Aici intervine gamer-ul, care va intra în pielea lui Hiro Miyamoto, cel mai deștept dintre studenții doctorului asasinat. Acesta, la rugămintile fierbinți ale fetei sale, Mikiko, vrea să recupereze Daikatana, să se întoarcă în trecut, să îndrepte istoria pe făgașul normal și să prevină asasinarea mentorului său. Din fericire, acesta nu este singur! El va fi ajutat de-a lungul jocului de Mikiko și de prietenul său, Superfly Johnson, controlați de calculator. În momentul în care ai terminat jocul, poți reîncepe cu unul dintre celelalte două personaje. Având la dispoziție tehnica saltului în timp, eroii noștri vor călători din antica Grece până într-un San



Francisco futurist. Această posibilitate de a călători în timp este un lucru complet nou pentru fanii first person shooter-urilor. De-a lungul acestor călătorii player-ul va întâlni peste 60 de tipuri de inamici și va avea la dispoziție peste 30 de tipuri de arme, depinzând de perioada în care se va afla. Pe durata întregii povești gamerul va lupta cu minotauri, skeletoni, ciclopi, păianjeni uriași și alți demoni cu nume înfricoșătoare: Ragemaster 5000, Forgnator sau Harpy. Dar, având la îndemână arme precum Ion Blaster, Discus, Kineticore, Sidewinder sau Crossbow, pe care le poți transporta dintr-o perioadă de timp în alta, la care se mai adaugă chiar și sabia magică Daikatana, nu există prea multe motive de îngrijorare. Acțiunea se desfășoară în 4 perioade istorice distincte: punctul de plecare - Japonia anului 2455, Grecia antică, San Francisco după un război nuclear și Europa.

Concluziile...

Ca orice produs din seria 3D shooter care se respectă, Daikatana

beneficiază de suport pentru multiplayer. Până la 16 gameri pot intra într-un duel pe viață și pe moarte. Se pare că va exista și un mission builder pentru multiplayer, lucru care-i va bucura extrem de mult pe cei pasionați de lupte prietenești, pentru că nu va exista pericolul plictiselii.

Grafica folosește engine-ul din Quake 2, însă producătorii au promis multiple îmbunătățiri, astfel încât se anunță efecte și animații cum nu au mai fost văzute până acum. Sunetele nici nu se putea să nu fie bine realizate. Într-un cuvânt: un titlu ce nu poate dezamăgi.

Beneficiind de o asemenea poveste, cu personaje atât de interesante, cu medii de joc atât de variate, producția celor de la Ion Storm cu siguranță va impune noi standarde în categoria 3D shooter-urilor.

Bineînțeles că verdictul final îl vom da în momentul în care vom vedea versiunea finală, pe care personal abia o aștept.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
First Person Shooter
Producător:
Ion Storm
Distribuitor:
Eidos Interactive





Interstate '82



Let's drive on the wild side!

Cine nu a jucat Interstate '76 a pierdut extrem de mult din istoria simulatoarelor auto combinate cu shoot'em'up. Despre ce era vorba acolo? Păi, conduceai o mașină care nu numai că era puternică, ci mai era dotată și cu arme. Un adevărat monstru pe roți! Scopul era să duci la îndeplinire cu ajutorul mașinii o serie de misiuni (cam totul se reducea la distrugerea altor mașini, salvarea cuiva care era atacat de indivizi în mașini înarmate etc.). Partea „proastă” din Interstate '76 era faptul că acțiunea se petrecea numai pe drumurile din afara orașelor din SUA și nu puteai să ieși afară din mașină pentru o plimbare prin împrejurimi. Între timp, odată cu *Interstate '82*, aceste două aspecte s-au rezolvat.

Misiunile se cam aseamănă, dar mediul s-a schimbat. Ne putem plimba cu mașina prin oraș (Las Vegas), putem pilota elicoptere, motociclete și putem ieși din acestea pentru a urmări pe alții și a distruge alte mașini. Atmosfera este cea a anilor '80 în care se spune că a avut loc o decădere a societății.



Dacă anii '70 au fost considerați cool, de perioada anilor '80 nimeni nu vrea să-și aducă aminte. Aici ești Taurus, cel din I'76, care reușește să deconspire un secret guvernamental, ceva legat de niște elicoptere din Area 49. Norman, cel care s-a ocupat de povestea din I'82 a declarat că vrea ca gamer-ul să înțeleagă unele aspecte legate de evenimentele din anii '80, dar nu prin scurte filmulețe (cum era în I'76), ci prin însăși acțiunea jocului.

Let's kick some butts!

În mod fundamental, s-a lăsat la o parte stilul din primul joc, care era ceva de genul kill'em all, și s-a pus accent pe acțiunea jocului, pe îndeplinirea misiunilor. Acum nu plângeți dacă vă plăcea aventura din prima versiune, pentru că vor exista și aici misiuni în care vei avea de-a face cu o grămadă de inamici, care te depășesc considerabil ca număr. În acest caz este bine să vă folosiți imaginația și inteligența pentru a scăpa de ei, să le distrageți atenția pentru că scopul misiunii nu este uciderea tuturor șmecherilor, ci aflarea ascunzătorii lor (în prima sau a doua misiune), lucru realizabil doar prin urmărirea unuia dintre ei.

Pentru început vor fi cam 30 de misiuni în peste 20 de medii unice (orașe, caverne, tunele) presărate cu poduri și rampe peste care vei putea sări, acțiunea având loc chiar și în interiorul clădirilor (garaje,

case). Extrem de captivantă este și posibilitatea de a ieși din mașină și de a continua acțiunea pe jos. Fiecare mașină va avea un nivel de energie, astfel încât vei putea să cobori din mașină înainte ca aceasta să explodeze. În momentul în care ești lipsit de orice mijloc de transport, fie vei putea continua misiunea înarmat cu un simplu pistol, fie vei putea găsi altă mașină pentru a termina misiunea. Chiar și bandiții vor putea să iasă din vehiculele lor și să alerge pe stradă (în acest caz poți să-i elimini fără ajutorul mașinilor).

Pe scurt, fiți atenți la nivelul de energie și în caz de urgență săriți în alta nouă (puteți folosi și vehiculele inamicilor, dacă aceștia au luat-o la fugă). Vor fi multe misiuni în care singurul mod de a ajunge în anumite zone este mersul pe jos, deci va fi necesară combinarea celor două moduri de joc. Uneori aceasta va fi chiar obligatorie (ușile de la anumite garaje vor trebui deschise manual).

În plus, veți putea beneficia și de opțiunea de multiplayer. Partea bună din multiplayer este că fiecare poate să se alăture sau să părăsească echipa fără să oprească jocul în curs. Dar să trecem la partea de tehnică și să vedem...

... ce avem sub capotă

Pentru o grafică mult mai bună și mai originală, cei de la **Activision** au creat un nou engine numit Dark Side care va rula numai cu ajutorul acceleratoarelor grafice. Pe acest engine vor rula atât *Interstate '82* cât și *Heavy Gear II* și

putem fi siguri că grafica va fi pur și simplu bestială (20 de frame pe secundă... sună bine, nu?). Cele două jocuri vor avea același engine de bază, dar modificat special pentru fiecare. Un lucru specific acestui joc va fi LDM-ul (Large Drivable Mesh). Chestia cu mesh-ul este cam așa: mesh este o imagine creată în SoftImage folosită pentru a crea o grafică bună în ceea ce privește vehiculele și fațadele clădirilor. Acest lucru permite un nivel ridicat al detaliului. Mediile din Interstate'82 sunt create cu ajutorul tehnologiei LDM: străzile, orașele, canalele pline de graffiti, minele de uraniu, și chiar interioarele magazinelor. Partea cu necesitatea acceleratoarelor grafice trebuie privită în sensul pozitiv, cu ajutorul lor, procesoarele se pot „concentra” asupra altor lucruri decât a graficii. AI-ul va avea un rol important aici, deoarece jocul va avea medii interactive.



Nu se poate să lipsească efectele de lumină, umbră, foc, explozii impresionante, nori, reflecții în ape, dăre de fum în spatele mașinilor (de la roți și motor), fumul lăsat de rachete, praful aruncat de roțile care se rotesc cu peste 10.000 RPM (cam tot ce însufletește acest gen de titluri). În cele din urmă partea cea mai interesantă rămâne șofatul mașinilor. Vom avea la dispoziție o grămadă de modele, dar pentru că

producătorii de mașini nu erau încântați ca mărcile lor să fie împușcate, aruncate în aer, răsturnate și făcute praf, în joc nu vom avea de-a face cu numele adevărate ale mașinilor.

Și iată că apar noi elemente legate de vehiculele conduse de noi. Ele se răstoarnă, se rotesc, fac salturi, toate astea cu consecințele de rigoare. Te-ai răsturnat? Așa rămâi, și singurul lucru de care trebuie să te ocupi este să ieși cât mai repede din ea... Nu de alta, dar se apropie inamicul cu viteză mare! Se va resimți fiecare părticică din mediul înconjurător, totul fiind cât mai real (mă refer la alunecările din pantă, la aterizările în funcție de viteză și greutate, de pe podurile rulante, de dealuri).

Spre deosebire de partea de asamblare a mașinilor din I'76, aici vom avea ceva cu totul nou. Nu putem pune orice vrem pe mașinile noastre indiferent de model. Nu fraților, fiecare mașină are un anumit spațiu și anumite calități (nu poți compara spațiul și performanțele unui Camaro cu cele ale unei dubițe). Meniul va fi gen drag-and-drop: luați scuturile, armele, echipamente speciale și le puneți în spațiile pe care le aveți disponibile la mașina respectivă. O grămadă de arme noi vor face vânătoarea mult mai interesantă. Jenti cu cuțite prinse pentru a sfâșia cauciucurile celorlalți, harpoane pe care le înfigi în alte mașini pentru a le țintui pe loc sau pentru a le transmite alte accesorii care fie le vor distruge sistemul electric sau răcirea motorului, fie atașează un dispozitiv pentru ca mașinile lor să fie reperabile pe radar. Este clar că există o diferență enormă între Interstate '76 și Interstate '82. O diferență atât de mare încât ai putea chiar zice că este vorba despre două titluri diferite, care nu au absolut nimic în comun.

Ngh


Technical data

Gen:
Driving/action
Producător:
Activision
Distribuitor:
Activision



Review

Vreți să știți ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de LEVEL Cool Stuff. Jocurile din această categorie sunt originale, inovative și merită cumpărate chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de LEVEL Recomandă. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și în același timp un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi LEVEL Junk.

Noi cei de la LEVEL ne mândrim cu faptul că spunem exact ceea ce gândim. Redactorii noștri sunt cei mai talentați și mai experimentați în acest domeniu. Suntem foarte atenți cu alegerile pe care le facem, iar dacă un joc nu merită cumpărat, noi vă vom spune și de ce. Dar nu vrem să ne oprim aici! Vrem să știm care este părerea voastră despre jocurile care apar, motiv pentru care avem rubrica Chat Room și secțiunea de TOP TEN.

F-16 Aggressor

Un nou simulator de zbor? Știu, știu... În ultima vreme au apărut atâtea simulatoare... Dar acesta, potrivit realizatorilor, este construit pe baza engine-ului simulatoarelor US Air Force.

Cel puțin așa au afirmat cei de la **Virgin Interactive** despre noul lor flight simulator *F-16 Aggressor*, și se pare că nu ne-au mințit, deoarece calitatea jocului este extrem de ridicată. Simulatorul are în centru figura unuiia dintre cele mai bune aparate de zbor pe care armatele moderne de pe glob le au în dotare: celebrul F-16, ale cărui calități sunt fidel respectate în joc.

Rolul gamerului este acela de pilot mercenar, astfel că vei zbura deasupra Africii în campanii ce au ca scop eliminarea rebelilor anti-guvernamentali care încearcă să destabilizeze continentul și vei fi plătit în funcție de rezultatele misiunilor.

La prima vedere

Încercând să învețe din greșelile înaintașilor, cei de la **Virgin Interactive** au încercat să modeleze simulatorul în cea mai realistă manieră. Astfel, au apelat la ajutorul lui Phil Allsopp, directorul de la General Simulations Incorporated, care a afirmat că s-a implementat în joc aproximativ tot ceea ce putea fi implementat. Spun aproximativ, pentru că unele lucruri sunt ținute încă secrete de către armata Statelor Unite.

De asemenea, anumite elemente apar pentru prima oară într-un simulator de avion. Unul dintre acestea ar fi sistemul de navigație al avionului numit fly-by-wire. Se spune că în momentul în care titlul

a fost terminat, acesta a fost testat de către membrii US Air Force care au declarat că se apropie foarte mult de simulatoarele pe care armata americană își pregătește piloții.

Pentru cei care veți juca prima oară *F-16 Aggressor*, acesta este prevăzut cu 5 misiuni de antrenament care te familiarizează cu principalele manevre pe care un pilot trebuie să le cunoască: decolatul, navigarea către un punct fix, comunicarea cu baza de la sol, eliminarea unui aparat de zbor inamic (deci controlul tuturor armelor din dotare) și, bineînțeles, aterizarea. Și, oricum, controlul avionului se realizează destul de ușor față de alte simulatoare. Nu ai nevoie de manuale de sute de pagini. Este destul





să parcurgi cele 5 misiuni de antrenament, și o voce îți va comunica de la sol care sunt pașii pe care trebuie să-i îndeplinești pentru a deveni un pilot capabil să lupte de la egal la egal cu piloții experimentați din rândul armatelor dușmane.

Let's take down all the bad guys

În momentul în care te vei simți destul de pregătit pentru a intra în luptă, vei avea de îndeplinit peste 40 de misiuni, care sunt grupate în 4 campanii distincte. Acestea se vor desfășura în Madagascar, Rift Valley, Maroc și Ethiopia și vor fi îndreptate împotriva unor inamici foarte bine dotați din punct de vedere tehnic, având la dispoziție un arsenal ce cuprinde de la aparate F-15 până la armament din dotarea fostei Uniuni Sovietice.

Deci, nu vor lipsi avioanele Suhoi sau celebrele Mig-uri, alături de care mai există o mulțime de alte avioane, elicoptere, tancuri, blindate, unități de apărare anti-aeriană, baterii de rachete și cam tot ceea ce poate lupta contra avionului tău. Și nu va fi ușor deloc, deoarece AI-ul acestora este destul de avansat, lucru pe care l-am afirmat și specialiștii de la General Simulations Inc. Peisajele pe care le vei vedea în timpul acestor cam-

panii vor fi extrem de variate. Vei zbura deasupra unor câmpii întinse, canioane adânci sau munți înzăpeziți și vei vedea chiar orașe întregi, uzine sau baze militare inamice. În plus, mai există și câteva misiuni speciale, cum ar fi distrugerea unei șosele pentru a împiedica accesul dușmanilor, deraierea unui tren, lucru care cred că apare pentru prima oară la un simulator de acest gen, și, bineînțeles, distrugerea podurilor.

Dacă însă nu aveți timp de o campanie întreagă, aveți la dispoziție o opțiune numită Instant Action. Aceasta vă permite să configurați orice hartă după voia voastră. Veți stabili numărul unităților inamice de la sol și din aer, densitatea acestora, perioada din zi la care se va desfășura operațiunea, precum și condițiile meteo. Dar cel mai important, îți vei dota singur avionul cu armament. Și vei avea de unde să alegi, lista cu muniția pe care o ai la dispoziție fiind destul de lungă. Deși avionul are destule locuri în care poți pune câte o rachetă sau alte accesorii (îl poți împodobi mai ceva ca pe un pom de iarnă), eu personal nu am reușit să supraîncarc avionul, greutatea pe care acesta o poate transporta fiind extrem de însemnată.

Jocul beneficiază de suport multiplayer, permițându-vă astfel

un duel amical cu prietenii, în care vă veți demonstra calitățile de lup al aerului, sau cooperative, în cazul în care prietenii vă sunt prea apropiați ca să luptați împotriva lor.

Este sau nu mai bun ca altele?

Elementele noi pe care produsul celor de la Virgin Interactive le aduce sunt de natură să mărească numărul de fani pe care F-16 Aggressor îi are deja. În primul și-n primul rând, pentru a putea duce



la bun sfârșit toate misiunile, trebuie să dispui de adevărate calități manageriale. Nu este suficient să fii un bun pilot. Bani pe care îi câștigi (că doar mercenarii nu lucrează gratis, se vede și în seriile de la televiziune), trebuie folosiți cu cap pentru o cât mai bună dotare a avionului. De asemenea, la multe simulatoare, în momentul în care te izbeai de sol, avionul nu pățea nimic și zbura în continuare. În F-16 Aggressor ai parte de o explozie de mai mare dragul! Iar dacă vrei să scapi cu viață ai posibilitatea de a te catapulta din avion înainte de impact. Dacă vei fi nevoit să folosești comanda „Eject”, vei avea ocazia să vezi pilotul aparatului cum este catapultat din avionul său, cum parașuta i se va deschide, iar el va atinge pământul în siguranță, în timp ce avionul va exploda în momentul contactului cu solul. Un alt element pe care nu l-am întâlnit la multe dintre jocurile de acest gen este reprezentat de momentele în care pilotului i se face rău și leșină. Cel puțin eu asta am înțeles că se





întâmplă în clipele în care ecranul se înroșea după care se înnegrea. Și deși mi s-a părut interesant, de la o vreme nu mai puteam face nici o manevră fără ca să nu leșine pilotul. Și mai eram și angajat într-o luptă cu un Mig, și când credeam că reușesc să-l prind în vizor, leșina pilotul. Așa că personal m-a cam deranjat, dar nu pot eu să știu cum e la 10.000 de metri altitudine sau chiar mai mult, și poate că cei de la Virgin Interactive nu au introdus degeaba acest efect.

La capitolele grafică și sunete jocul se prezintă destul de bine, reușind să surclaseze destule produse din categoria sa. Din punct de vedere al graficii, nimic de obiectat. Avionul este realizat bine. Poate cea mai bună ilustrare a celebrului F-16 Falcon într-un joc: efectele de fum, precum și flăcările turbo-reactorului, la care se adaugă și efectele ce țin de condițiile meteo, conduc la senzația că te afli acolo, în avion, și nu în fața monitorului. Această senzație poate fi întărită de folosirea unui joystick. Și vă spun din proprie experiență că merită! Dacă acest lucru nu este posibil, veți avea posibilitatea de a vă configura tastele astfel încât controlul avionului să fie cât mai ușor de realizat.

De asemenea, este de remarcat modul în care sunt construite peisajele ce se pot vedea de sus de pe cer. În plus, este primul simulator la care poți vedea pilotul cum se mișcă în interiorul cockpit-ului, lucru care îți dă o senzație de

unitate între acesta și avion. *F-16 Aggressor* are suport pentru o multitudine de plăci grafice iar pe un sistem ceva mai puternic rulează fără probleme pe o rezoluție de 1024x768. Sound-ul este destul de bun! Dacă asculți în căști, cum îi stă bine unui pilot adevărat, și ceva mai tăricel, vei avea niște senzații plăcute. Zgomotul făcut de motorul avionului este diferit în funcție de locul din care privești aparatul de zbor.

Personal găsesc că *F-16 Aggressor* este unul dintre cele mai reușite din categoria sa și cred că dacă veți avea ocazia să-l jucați, nu merită să o ratați. În final mai am

doar un singur sfat pentru voi: nu turați motoarele la maxim decât când este necesar. Asta ca să nu consumați toată benzina! La 8.000 litrul, va fi o adevărată pagubă. Așa că fiți economi.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Flight Simulator
Producător:
Virgin Interactive
Distribuitor:
Virgin Interactive



STARSIEGE

Este evident că tehnologia evoluează și că în curând vom călători și vom lupta la bordul unor roboți uriași. Așa că hai să ne antrenăm din timp! Fiecare în robotul lui și cu cheile în contact că pornim...

Va veni o vreme în care oamenii vor fi ajutați de roboți în tot ceea ce vor face. Fie la deplasare, fie la treburile obișnuite sau chiar în războaie. Mașinile, aparatele, tancurile, elicopterele, toate acestea vor dispărea și vor fi înlocuite cu roboți pe care astăzi îi putem vedea doar în filmele SF. Și va veni o vreme în care aceștia vor deveni atât de inteligenți încât vor încerca să subjuge omenirea, lucru care va conduce la adevărate războaie între aceștia și oameni. Prevăzând aceste vremuri, cei de la **Dynamix** au creat un 3D combat sim cu puternice elemente de shooter. *Starsiege*, pe care producătorii îl numiseră inițial *Earthsiege 3: Starsiege*, este conceput ca o continuare a seriei de succes *Starsiege*. Și cum îi stă bine unei realizări noi, aduce multe elemente noi față de versiunile anterioare. Jocul se distinge însă și în categoria simulatoarelor. Dacă în lunga noastră carieră de gameri am putut conduce mașini sau motociclete, tancuri sau bărci sau am putut pilota avioane, elicoptere și chiar nave spațiale, rareori am avut ocazia de a ne afla la bordul unui robot cu care să intrăm în luptă și să facem ravagii în rândul dușmanilor.



Humans vs. Cybrids. Cine va învinge?

Producătorii au lucrat puternic la partea de manevrabilitate. Astfel, controlul mașinăriei este foarte ușor, mai ales dacă ai la dispoziție un joystick. Oricum, cei de la **Dynamix** au prevăzut *Starsiege* cu misiuni de antrenament care te vor ajuta să înveți elementele de bază pentru a te putea descurca la bordul robotului tău. Astfel, vei învăța ajutat de o voce care îți va da ordine precise și îți va spune cum se realizează navigarea de bază și cea avansată, cum se umblă cu sistemul de arme și cum se controlează colegii de echipă, precum și ceva elemente de tactică. Odată stăpân pe partea tehnică poți purcede la cele 45 de misiuni grupate în 2 campanii. Vei putea lupta fie de partea oamenilor, fie de partea unor roboți. Aceste lupte se vor desfășura în 8 medii planetare diferite, fiecare dintre acestea fiind caracterizat de condiții meteo particulare.

Starsiege pune la dispoziția gamerului 30 de vehicule grupate în 3 clase. Deși acțiunea se desfășoară undeva în viitor, dintre aceste vehicule nu lipsesc tancurile, care se aseamănă foarte mult cu cele contemporane. Cu toate acestea, roboții tot roboți rămân! Tehnologia viitorului dom'le, ce să-i faci! Scan-

ner-ele cu senzori cu care sunt dotați sunt foarte sofisticate. Astfel, există 10 factori diferiți care determină dacă robotul inamic apare sau nu pe radar, factori cum ar fi viteza de deplasare, energia pe care o consumă, poziția față de formele de relief. Odată ales robotul la bordul căruia vei lupta, acesta poate fi configurat din mai multe puncte de vedere. Poți afla totul: de la armamentul cu care acesta poate fi dotat până la culoarea pe care o va avea. Și dacă tot am vorbit despre armament să enumerăm câteva dintre armele cu care poți distruge băieții răi: autocannon, laser, blaster, sparrow missiles, blast cannon etc.

Mai mult decât atât...

Produsul celor de la **Dynamix** are încorporat un mission builder numit „drag and drop” cu ajutorul căruia poți crea propriile scenarii în cazul în care cele pe care jocul vi le oferă nu vă pun forțele la încercare destul de mult. De asemenea, în momentul în care vrei să te confrunți cu un alt adversar decât AI-ul ai la dispoziție suportul pentru multiplayer. Modurile de joc pe care acesta le are sunt competitiv sau cooperativ. Astfel, poți juca death-match-uri, raiduri asupra unui obiectiv sau „capture the flag”. Numărul celor ce pot juca este





limitat doar de viteza sistemului. Dacă ar fi să ne luăm după chiar spusele producătorilor, cea mai bună modalitate de a realiza un multiplayer de calitate este de a-l face mai întâi pe acesta și de-abia apoi single player-ul. De aceea nu trebuie să ne mirăm că Starsiege permite și conexiunea prin Internet pentru multiplayer.

Încercând să facă misiunea gamerului cât mai ușoară, cei de la Dynamix au lăsat la alegerea acestuia modul de configurare al joystick-ului sau al tastelor ce vor fi folosite. Totodată, robotul poate fi văzut și din afară, nu numai din interiorul cockpit-ului, iar în momentele în care vei avea dificultăți cu orientarea, vei avea la dispoziție o hartă detaliată, de care te vei putea ajuta.

Deși jocul este un simulator, este necesar să știi mai multe lucruri, nu numai să navighezi și să tragi. Elementele de strategie ocupă un loc destul de important. La începutul fiecărei misiuni trebuie să știi unde să-ți plasezi vehiculele care te vor sprijini pe parcursul atacului,

trebuie să-ți stabilești locul de începere a misiunii și trebuie să dai ordine precise roboților care te vor ajuta.

Show must go on!

Din punct de vedere al graficii, Starsiege este bine realizat: detaliile terenului, vizibilitatea, exploziile și efectele luminoase fiind spectaculoase. Starsiege are inclus suport pentru Glide și OpenGL, la care se mai putea însă lucra, deoarece este destul de slab. Sunetele accentuează și mai tare faptul că acțiunea se desfășoară în viitor și par desprinse de pe coloana sonoră a unui film SF. Zgomotele pe care le face robotul când se deplasează aproape că lipsesc (deși ar fi trebuit să ocupe un loc principal) iar sunetele fenomenelor naturale și mai ales muzica de fundal accentuează starea de dezolare care domnește peste ținuturile în care se desfășoară toată acțiunea. Cel mai bine realizate sunt zgomotele produse de arme, la care nu am nici o obiecție. Privit în ansamblu, sound-ul te face să-ți

dorești să călătorești măcar 100 de ani în viitor, să vezi cu ochii tăi aceste creaturi cibernetice, precum și lumea pe care războaiele dintre oameni și cybrids au creat-o.

De reținut este faptul că cei de la Dynamix au promis că Starsiege este doar primul pas în universul Starsiege, univers aflat într-o permanentă expansiune. Și după succesul pe care l-au avut deja, se pare că acest lucru va fi posibil. Rămâne de văzut dacă ei se vor ține de promisiune.

Singura soluție pe care o putem trage este că Starsiege este un titlu care trebuie jucat. Asta pentru că, în primul rând, este unul dintre puținele science fiction combat simulări care ne permit să ne imbarcăm la bordul unui robot, apoi pentru că are o grafică și un sound destul de bun, și nu în ultimul rând pentru că „viitorul este mai aproape decât ne închipuim” și este bine să ne pregătim și noi cum putem pentru încheștarea dintre oameni și roboți.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
Science fiction
combat sim
Producător:
Dynamix
Distribuitor:
Sierra



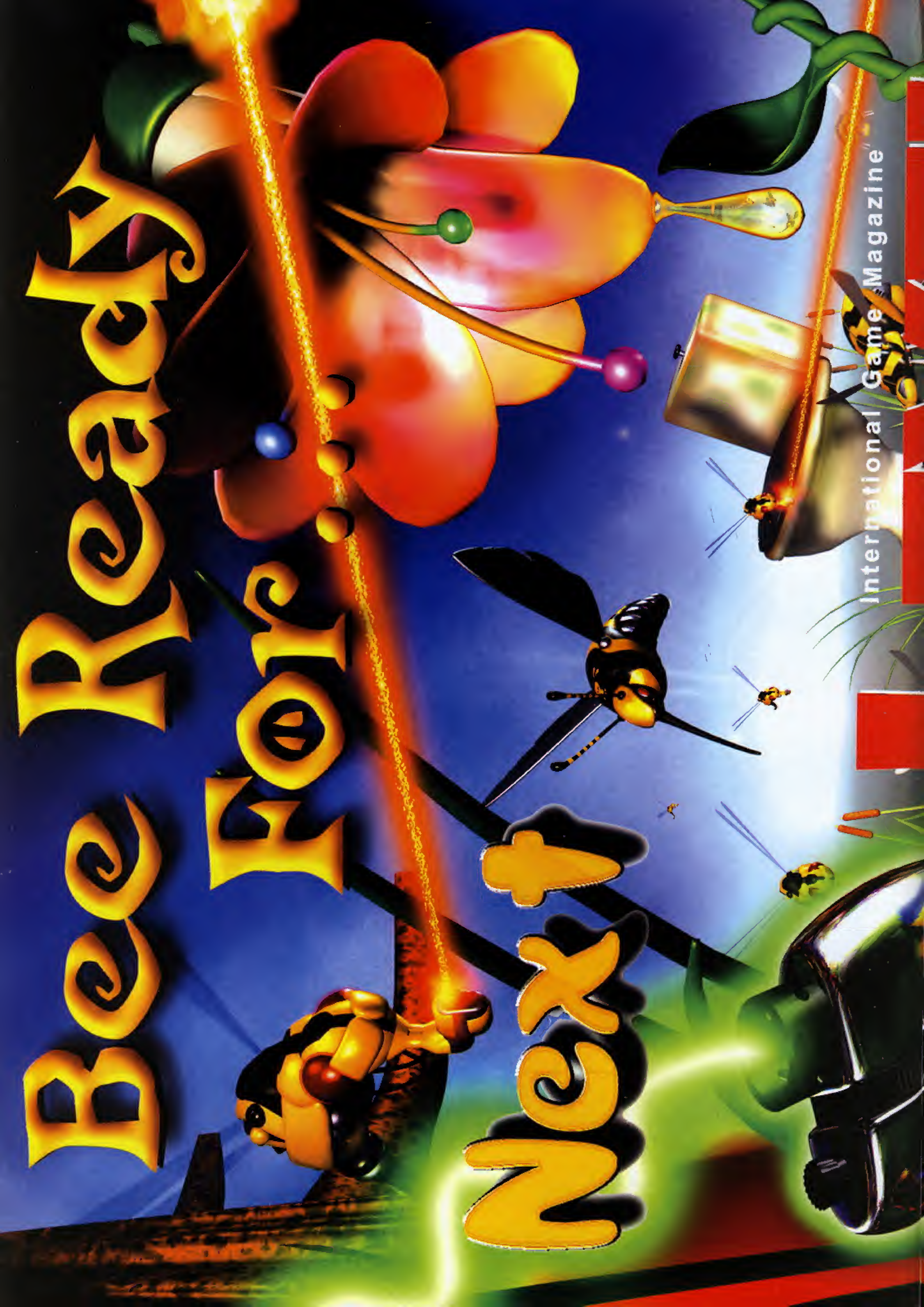




DIGITAL

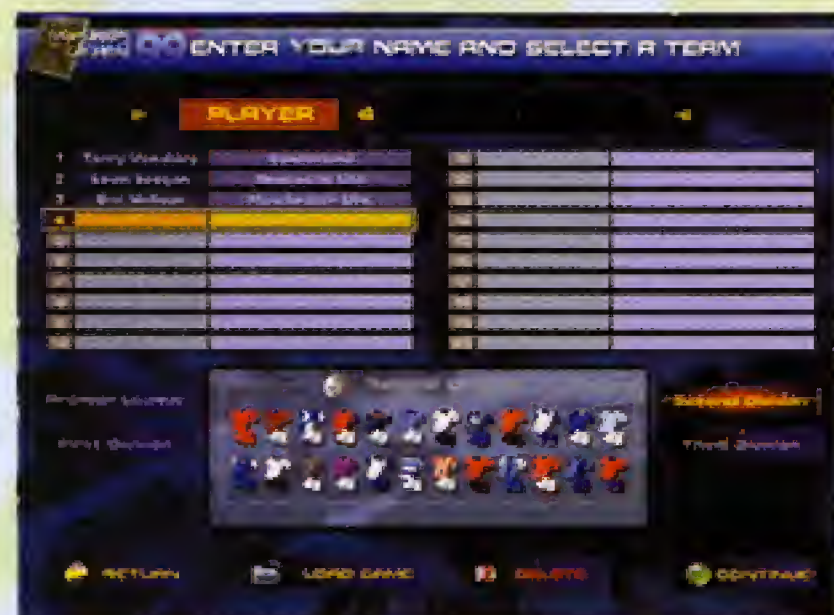
Be Ready For Nex

International Game Magazine





Premier Manager Ninety Nine



Sportul înseamnă sănătate, dar și glorie! Depinde doar de materia cenușie de care dispui.

Cred că deja v-ați obișnuit ca din când în când să vă prezint câte un management fotbalistic. Dacă ați citit cu atenție articolele precedente, ați observat poate că etalonul după care am apreciat toate jocurile prezentate a fost Premier Manager 98. Pentru mine acesta a fost poate cel mai reușit produs al acestui gen. N-am zis perfect! Să nu mă înțelegeți greșit. O interfață destul de simplă, secțiunea de management destul de atractivă, chiar dacă nu era neapărat cea mai complexă, dar în special simularea jocului, unde a obținut cele mai multe aprecieri, sunt pe scurt atuurile Premier Manager-ului 98. Într-adevăr, PM 98 are cel mai spectaculos, frumos și logic meci de fotbal. Fazele sunt apropiate de realitate, jucătorii se mișcă bine pe teren, iar diferențele de valoare dintre ei sunt foarte vizibile și se pot observa chiar și mici artificii personale. În nici un management de fotbal apărut de atunci încoace nu am mai întâlnit aceste lucruri, chiar dacă în ceea ce privește partea de management unele titluri erau mult mai complexe. Însă eu, personal, prefer acest gen de joc nu pentru banii pe care-i pot face prin diverse manevre, ci pentru acel feeling deosebit pe care îl ai când îți privești elevii cum luptă în teren urmându-ți indicațiile pentru extazul victoriei și amărăciunea înfrângerii. Pe scurt, pentru a trăi cu intensitate viața de antrenor. Și acum, după ceva așteptări am reușit să intru în posesia urmașului unuia dintre cele mai bune jocuri produse până acum, *Premier Manager: Ninety Nine*.

Road to glory

Am spus deja că cel mai bun joc nu înseamnă că e neapărat perfect. Am sperat însă la un joc perfect și de aceea am așteptat cu destulă nerăbdare o continuare care să acopere și acele goluri sau scăpări din Premier Manager 98. Spre bucuria mea, majoritatea dintre ele s-au rezolvat, dar au mai rămas încă și neschimbate (oare producătorii au vrut să mai lase câte ceva pentru PM2000?). Interfața a rămas aceeași, cu o mică modificare. În stânga vor apărea toți angajații clubului care atunci când vor să-ți comunice ceva aprind niște becuțe. Pe lângă această „inovare” ar fi fost bine să mai apară totuși câteva. De exemplu, unele ecrane par îngropate prea mult.

Hai să ne ocupăm acum de partea turn-based a jocului, mai bine zis de managementul echipei. Să vedem împreună ce s-a schimbat și cât de reușite sunt noutățile. Dacă modul de alcătuire al echipei, sesiunile de antrenamente și recuperarea medicală au rămas practic neatinse, nu același lucru se întâmplă și la capitolul tactică. Dacă în PM '98 alegeai o tactică predefinită la care mai făceai tu câteva modificări, în *Premier Manager: Ninety Nine* lucrurile se schimbă radical. În primul rând poți să alegi patru tactici (veți vedea mai încolo de ce), predefinite sau creații proprii. Iar la capitolul creații, libertatea de mișcare permisă este imensă. Nu numai că poți să așezi jucătorii în teren în orice loc vrei, dar poți să-i

așezi chiar în funcție de poziția mingii, de fază, sau de poziția unui anumit jucător. Vom avea în continuare la dispoziție un spion în tabăra inamică, numai că acum și-a schimbat titulatura din asistent în observer. Sigur că antrenamentul nu este suficient pentru a forma o echipă redutabilă, pentru aceasta câteodată mai ai nevoie de forțe proaspete și uneori chiar de unele mai tinere. Nu mă leg de echipa de juniori unde n-am observat nimic nou față de precedentă versiune. Scout-ul, în schimb, a primit atribuțiuni noi. Vă mai aduceți aminte cum ne chinuiam în PM '98 să găsim prețul corect pentru un anumit jucător? Uite că și-au dat seama producătorii că ne dădea prea multe bătăi de cap și au introdus „briefcase”. Acum, dacă te interesează un fotbalist anume, îi pui dosarul în briefcase și scout-ul fuge repede să adune toate informațiile despre el. Și spun toate, adică salariu, performanțe, preț, eventual dacă are oferte de la alte cluburi etc. Și ce mi-a plăcut iarăși este că poți în sfârșit să cumperi jucători străini indiferent de divizia în care joci. Ia să vedem, am uitat să pomenesc ceva? Sigur! În sfârșit poți să faci un ban cinstit și din alte activități, cum ar fi vânzări de hamburgeri pe stadion, dacă ai oferte TV poți chiar vinde tricouri, șepci și alte chestii asemănătoare. În PM '98 la începutul sezonului vindeai toată porțiunea de reclamă dintr-o dată, în PM '99 fiecare sponsor va veni cu oferte pentru un anumit număr de pancarde. Odată vândute, spațiile de reclamă vor putea fi văzute în timpul meciului. Și hai să nu vă mai țin în tensiune și să trec repede de tot la meci.

Pe teren!

Să vedeți ce minuni va face placa voastră Voodoo pe stadion. Nu de alta, dar pe software rendering nu merită deloc să te uiți la meci. Ca de obicei, vor apărea frumos una câte una pozele jucătorilor (dacă



nu există, atunci a dark face), iar în final, stadionul pe care se va desfășura partida. Și fluierul de început! Cred că deja v-ați săturat cât de mult am lăudat PM '98 la acest capitol. Nu-i nimic, n-am s-o mai fac, acum am să laud PM '99.

Nu numai că a păstrat toată frumusețea și spectaculozitatea meciului, pe care am admirat-o atât de mult în PM '98, dar aduce și nenumărate îmbunătățiri. Păi, ca să vă dați seama mai bine, am să fac o scurtă paralelă între cele două versiuni. În PM '98 nu se deposea decât prin tackling și din această cauză de multe ori un jucător putea dribla toată echipa adversă și înscria nestingherit. În PM '99 deposearea este ceea ce toți așteptam, adică un picior pus acolo unde trebuie poate recupera o minge. În plus, un jucător încolțit de doi-trei fundași are mari șanse de a pierde posesia balonului. În PM '98, dacă un fotbalist scăpa singur spre poartă, de foarte multe ori șuta de la 20 de metri. Iar în unele cazuri, dacă nu era atacant, se putea chiar întoarce și da pasă în spate. PM '99 introduce un nou element, sprintul. În momentul în care un fotbalist a driblat adversarul aleargă cât îl țin plămânii spre poartă. Dacă nu apare un alt fundaș va intra în careu și va șuta fără să ezite, indiferent de poziția pe care joacă. Pe lângă acestea, mai poți să-ți alegi jucătorii care să execute penalty-urile,

loviturile libere în funcție de poziția acestora. Și v-am rămas dator: cele patru tactici pe care le-ai selectat anterior pot fi schimbate ușor fără să fie nevoie să oprești derularea meciului sau să așteptai un moment de pauză. Printr-o simplă apăsare de tastă poți striga la băieții tăi să treacă din 4-4-2 în 4-3-3 și ei se vor conforma imediat. Din păcate, lucrul pe care eu, personal, îl așteptam cel mai mult nu apare. Nici în PM '99 nu voi putea să salvez fazele incendiare din timpul meciului. Treacă de la mine, dar dacă PM2000 nu va veni și cu acest feature mă voi supăra rău de tot pe Actua Sports.

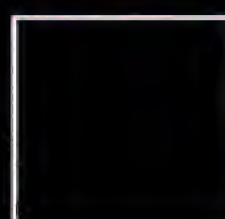
Știu, știu că am spus-o de nenumărate ori azi, dar în continuare rămân ferm convins că PM '99 este cel mai bun management de fotbal produs până acum. Să vedem pentru cât timp însă. Concurența vine tare din spate și în câteva săptămâni vom avea Championship Manager 3. Atunci să vezi distracție!

Claude



Technical data

Gen:
Management fotbal
Producător:
Actua Sports
Distribuitor:
Gremlin



Close Combat III The Russian Front

Operațiunea Barbarossa a fost declanșată. Uniunea Sovietică este invadată de trupele celui de-al III-lea Reich. Stă numai în puterea ta ca victoria să încline spre una din cele două tabere. Pe Frontul de Est!

Rândurile de față sunt de fapt o încercare. Pentru prima dată colaborez cu cineva la un articol, simțind că persoana căreia i-am solicitat sprijinul în laborioasa întreprindere a scrierii unui articol competent despre acest joc este mult mai în măsură să-l cuprindă în toate aspectele sale, decât cel pe care îl știți, poate, din rubrica de multimedia. Un bun prieten, Radu, a fost cel care a jucat efectiv *CCIII The Russian Front*, în timp ce eu l-am chibitit, ascultându-l în toate cele și luând conștiincios notițe. Adică Radu s-a jucat și a comentat, iar eu am scris și organizat. Cât despre Radu, ceea ce ar putea fi de interes pentru voi (pentru mine, cel care l-am exploatat cu nesimțire, a fost) este faptul că are o bună experiență în aero și navomodelism, cu participări în competiții de profil. Mai mult decât atât, cum de altfel mi se pare și normal, își bazează

activitatea în acest domeniu pe pasiunea pentru istoria militară, cu accent pe primele două războaie mondiale (zic primele pentru că nu se știe, poate se mai pune de unul, Doamne ferește, ...).

„E cu Karate?”

Este întrebarea pe care mi-a trântit-o Radu atunci când i-am spus de *Close Combat*. Nu mai încercase nici un joc din această serie, iar titlul l-a dus lejer cu gândul la chestiuni de genul *Mortal Kombat* (ajuns parcă la rândul lui la a IV-a versiune, nu?). Noroc cu „*The Russian Front*”, că altfel nu-l mai prindeam pentru articolul de față.

Odată așezat în fața calculatorului, surpriza amicului meu a fost mare. Nu numai că nu era vorba despre un studiu de pian (cum numesc eu jocurile în care trebuie să fii un maestru în stăpânirea



tastaturii, precum seria MK), nu era vorba nici de un joc de strategie turn based dar nici de unul de strategie în timp real. Era ceva mult mai captivant. *Close Combat* este un titlu de tactică în timp real. Iar primul element care îl recomandă ca pe un joc de tactică este unitatea militară, în alcătuirea și funcționarea sa, așa cum apare în *CCIII*.

„De fapt, sunt subunități...”

Treptat o să vă luminăm diferența dintre tactică și strategie, în mod practic, pe diferitele componente ale jocului. În primul rând, unitățile militare pe care le comandați în *CCIII* nu sunt unități militare de mari dimensiuni. Chiar dimpotrivă, este vorba de unități mici, de tipul plutonului, sau al unei companii mult micșorate. Sunt bătații în care ai în jur de 30 de oameni, ceea ce uneori este mai puțin de un pluton. De fapt, în teren, pe câmpul de luptă, comanda se exercită la nivelul cel mai scăzut și anume de grupă. Pentru cei cu armata nefăcută, sau necunoscută, este de știut că plutonul este alcătuit din grupe, iar compania din plutoane. Și ai sub comanda ta grupe de toate felurile. Grupe de infanterie ușoară, dotată cu



carabine, de infanterie medie (pistoale mitralieră) și grea (cu puști mitralieră), grupe de mortier, de artilerie ușoară etc., iar uneori poți avea în sprijin câteva tancuri (le poți număra pe degetele de la o mână, în cazul cel mai fericit) și artilerie grea.

„Ești în pielea comandantului de pluton”

Ceea ce face foarte veridic jocul, și prin aceasta cu atât mai atractiv, este apropierea de cei care alcătuiesc subunitățile din subordine, pe care o ai în postura de comandant. Mi s-a părut foarte inspirată ideea celor de la Microsoft de a nu crea grupa ca o entitate abstractă, un simplu dreptunghiuleț pe hartă sau eventual niște soldați a căror semnificație este strict grafică. Nu, grupele sunt alcătuite efectiv din soldați, fiecare cu numele și, cel mai important, cu calitățile și defectele sale.

Pentru a-ți da posibilitatea să-i cunoști pe cei pe care îi comanzi, înainte de bătălie poți apela un tabel special de informații asupra propriilor unități, în care afli despre sănătatea, moralul, capacitatea de a conduce, inteligența, puterea și experiența lor. Este chiar foarte interesant un lucru pe care l-am observat studiind acest tabel la coloana de inteligență. La începutul războiului, în cazul multor subunități, comandanții acestora au un nivel al inteligenței vizibil mai scăzut decât cel al subordonaților. Trăgătorul dintr-o grupă de mitralieră medie sau grea sau ochitorul de la o piesă de artilerie este clar mai slab de minte decât ceilalți membri ai grupei. În schimb, are o mare autoritate, are un nivel de leadership mai ridicat. Observând că acest raport se modifică (în ceea ce privește nivelul de inteligență) de-a lungul războiului, în favoarea conducătorilor grupei, Radu și cu mine am ajuns la concluzia că nu este deloc imposibil ca acest fapt să fie o subtilitate a producătorilor jocului, în ceea ce privește realismul.

Pentru că, la începutul războiului, în urma măsurilor pe care Stalin le luase pentru a-și controla mai bine trupele, Armata Roșie era puternic politizată. La conducerea unităților și subunităților se aflau activiști de partid, aleși pe criteriu politic și nu al competenței militare. Cu toate acestea nivelul autorității acestora era foarte ridicat. Aceasta era însă o autoritate artificială, datorată tocmai aspectului politic al acesteia. Să nu te fi pus sfântu’

să nu îți ascuți întocmai comandantul. Oricărei nesupunerii sau ezitări i se dădea imediat o conotație politică și te trezeai în Siberia, la dizidenți. Sau în fața plutonului de execuție, ca sabotor.

Această modalitate de a organiza și motiva soldații s-a dovedit însă dezastruoasă, fiind una din cauzele năruirii într-o primă fază a frontului rusesc. Sesizând importanța faptului de a pune accentul pe competența militară a comandanților, Stalin și-a reorganizat armata în a doua parte a războiului. Acest lucru este vizibil și în *CCIII*, în tabelul de care vă vorbeam mai sus. Unde, în a doua jumătate a războiului, atât autoritatea (legitimă de această dată) cât și inteligența sunt la nivelul normal pentru un conducător militar.

În *CCIII*, apropierea de subordonați este un element care, pe lângă salvarea pe care o dă jocului, este



foarte util în pregătirea și conducerea luptei. Redau aici întocmai cuvintele lui Radu, valabile pentru situația în care te afli la începutul primei bătălii dintr-o operațiune sau campanie militară:

„Trebuie să te pui în pielea comandantului de pluton care a ajuns să comande o subunitate pe care n-a văzut-o în viața lui. Și atunci, ce faci? Te prezinți, se prezintă și băieții, îi iei pe fiecare în parte și, în timpul scurt pe care îl ai la dispoziție înainte de luptă, încerci să-i cunoști. Și-i întrebi: <Măi, voi ați fost în luptă până acum? Toți, sau numai unii? Care e proaspăt recrut? Cum stați cu sănătatea? A mai fost vreunul din voi rănit?> Și-i descoși ca la carte, să-ți dai seama de ce e-n stare fiecare, ca să știi apoi, când îi pregătești și poziționezi pentru luptă, pe care poți să te bazezi, pe cine poți pune să acționeze în punctele cele mai fierbinți și care este simplă masă de manevră. Cum ar fi, pe un ANCist (apt necombatant) nu îl pui să duduie din mitraliera de companie în vârful dealului, în prima linie. Nu, el e pe



postul telefonistului sau cu pusul fasolei în ceaun și de acolo în gamelă, nu?”

Multe și variate unități

De fapt, nu este vorba numai de ANC-iști. Există o căpiță de feluri de unități în *CCIII*. Spre exemplu, tot din categoria celor mai slab pregătite fac parte unitățile de partizani sau cele de linia a doua, alcătuite ori din recruți proaspeți, fie din bărbați de vârstă a doua, înrolați din lipsă de efective. Pe recruți e clar, nu poți să te bazezi. În cadrul infanteriei există însă trupele regulate, care sunt mai puternice, precum și cele mai capabile, trupele de elită. La sovietici, în infanteria de elită se remarcă cercetașii dotați cu pistoale mitralieră, aruncătorii de flăcări, geniștii și lunetiștii. Trupele de elită ale germanilor sunt în general trupe SS, între care, pe lângă tipurile de unități evidențiate mai sus și la sovietici, se remarcă trupele de șoc, așa numiții Sturmgeschwader SS. Ba, pe deasupra, se face distincția între trupele înzestrate pentru lupta de iarnă, cu costumele albe de camuflaj și cele în ținuta de vară-toamnă.

Fiind un joc realist, *CCIII* este generos și în ceea ce privește dotarea cu tunuri și blindate a trupelor. Practic, tot ceea ce a existat la timpul respectiv în materie de armament și vehicule se regăsește în „The Russian Front”. Am remarcat ca un plus de adevăr faptul că, spre sfârșitul războiului, rușii au în dotare și arme sau tancuri germane, iar nemții, la fel, au în dotare armament capturat de la sovietici. Ceea ce a determinat o remarcă de apreciere a lui Radu:





„În *Close Combat III*, armele sunt armele frontului. Pe ce ai pus mâna, cu aia te duci înainte. Rușii pot ajunge să aibă panzere PIV sau pistoale mitralieră MP40, capturate, dar pot fi la rândul lor găuriți de germani cu propriile lor pistoale mitralieră rusești, PPȘ41G. A, aș mai remarca prezența tancurilor Sherman, trimise rușilor de americani, ca ajutor de război.”

Singurul lucru de care ne-am plânde este lipsa avioanelor, care ar fi adăugat un plus de veridicitate și ar fi făcut luptele mai captivante. Probabil că realizatorii *CCIII* nu au găsit o soluție viabilă pentru a introduce în luptă, în timp real, și aviația.

Ceea ce rămâne până la urmă important este faptul că un ecran întreg ce apare înainte de începerea bătăliei oferă informații absolut complete asupra alcătuirii și stării subunităților (până la nivel de soldat), precum și despre dotarea cu armament și vehicule a acestora. Pentru începători sunt de folos sfaturile care ni se dau în ceea ce privește modul de folosire a trupelor. Accentuez aici asupra unui aspect important al informațiilor care sunt oferite asupra subunităților, și anume gradul acestora de independență. Cu cât este mai pregătită, o unitate este mai capabilă de proprie inițiativă. Lucru care se dovedește de acut interes în focul bătăliei, când capacitatea de reacție independentă a trupei se poate dovedi decisivă, în momentul în care tu, comandantul, trebuie să faci față mai multor evenimente simultane.

O concluzie în ceea ce privește alcătuirea și parametrii de stare ai trupelor. Pornind de la aceste premise, modelul de war game pe care îl propune *Close Combat III* cere de la gamer mult mai mult decât alte jocuri – abilitatea de a lucra nemijlocit cu oamenii. Iar aceasta este o componentă esențială a tacticii, fie aceasta militară, sau nu ...

Anticamera bătăliei

Close Combat III oferă trei posibilități de joc. Se poate lupta o singură bătălie, ce se întinde pe durata unei singure zile, sau se pot alege diferite operațiuni ce sunt alcătuite din mai multe bătălii. Cea mai îndelungată și complexă formă de joc este campania, ce conține mai multe operațiuni. Cum este și normal într-un joc atât de realist, toate bătăliile, operațiunile și campaniile au un solid fundament în istoria Frontului de Est. De la primele bătălii din operațiunea Barbarossa și până la cucerirea Reichstag-ului, totul curge în albia istoriei, fie că este vorba de Stalingrad sau bătălia de tancuri de la Kursk.

Odată selectată modalitatea de joc, mai rămâne de ales partea de care te afli și nivelul de realism. Denumirile nivelelor de realism sunt pur și simplu haioase, cu o agreabilă notă de ironie. La un procent de 100%, nivelul de realism este apreciat ca „Grogard” (năucitor). Între 95% și 50%, nivelul de realism este cel al „TV Mini Series” (adică un fel de telenovele de război), iar sub 50%, realismul este de „Comic



Book” (cărțică de benzi desenate), în care jucătorul este un Batman scăpat pe front, ce flutură din aripi victorios în fața trupelor complet handicapate mintal ale inamicului. Batman nazist. Batman SS. Sau invers. Batman sovietic. Tovarășul Batman.

Trupele care ți se oferă la începutul bătăliei și dotarea lor corespund într-un tot momentului istoric din desfășurarea războiului. Există posibilitatea completării efectivelor ce ți se dau din oficiu la începutul unei bătălii. Mecanismul este asemănător cu cel al „prestigiului” din Panzer General. Pe lângă aceste unități, sau mai degrabă subunități, ai un număr de puncte cu care poți „cumpăra” unități pe care ți le alegi, în conformitate cu planul tactic pe care dorești să-l urmezi, în urma examinării atente a hărții câmpului de luptă și a raportului de forțe

care îți este raportat înainte de începerea bătăliei. Acesta este un important element în pregătirea luptei și necesită o adâncă judecată, mai ales la nivele înalte de realism.

Pregătirea bătăliei

Din toate cele pe care le-am văzut până acum, poate că nici un alt joc nu este atât de pretențios în ceea ce privește pregătirea luptei. Este aproape ca înaintea unui meci tradițional de Sumo, unde gesturile preliminare ale adversarilor se puteau prelungi până la 4-5 ore. Pentru că, după ce-ți alegi trupele pe care le poți „cumpăra” cu ajutorul punctelor oferite de joc, urmează așezarea unităților în teren. Iar aici, multe sunt aspectele de care trebuie să ții cont la modul cel mai serios, dacă ai de gând să mai și câștigi.

Primul element de maximă importanță este așezarea trupelor în teren. Și prin aceasta nu înțeleg numai relația unităților sau subunităților cu harta, dar și între ele. De ajutor în această delicată operațiune ne sunt doi indicatori. Este vorba întâi de culoarea unei liniuțe aflate deasupra fiecărei subunități. Apoi, de culoarea conturului fiecărui soldat în parte. După cum vă dați seama, dacă această culoare este verde, parametrul de stare al subunității sau soldatului căruia îi corespunde este la valoarea maximă. Această valoare poate scădea și atunci culoarea trece prin galben, portocaliu, roșu, apoi negru. La orice moment din joc putem astfel vizualiza gradul de acoperire al unității (adică, cât de bine sunt camuflați în teren), nivelul de sănătate, nivelul autorității comandantului asupra subunității (puterea de comandă, ca să zicem așa), moralul, experiența, cantitatea de muniție existentă asupra trupelor etc. Repet, toate acestea sunt valabile pentru o întreagă subunitate atunci când sunt simbolizate printr-o liniuță, dar, lucru esențial, pot fi reprezentate pentru fiecare soldat individual, astfel încât să ai cea mai amănunțită imagine asupra situației oricărui subordonat în parte. Accentuez acest aspect pentru că dezvăluie reușita acestui joc în a te transpune într-o situație de luptă la cel mai scăzut nivel, cel tactic.

Evident, oricând în timpul jocului se poate alege care parametru de stare să fie reprezentat prin liniuță sau contur. Faptul că asupra fiecărui soldat, individual, poți obține o anumită informație prin

culoarea conturului își arată importanța la așezarea în teren.

Realitatea din teren

Aceasta deoarece terenul nu este o simplă hartă, în care cele mai importante sunt apele, pentru că nu poți să le treci. În nici un caz. Fiecare element, șanțurile, arborii, taluzurile de pământ, delușoarele (de fapt, orice denivelare, pentru că ți se poate indica altitudinea fiecărui punct pe care te plimbi cu mouse-ul), ba chiar gropile de obuz (dintre care unele proaspăt apărute în timpul luptei), construcțiile (dacă ești atacat, se simte până și diferența dintre o clădire de lemn și una de cărămidă sau beton, atunci când îți ascunzi în ea o subunitate) – fiecare element al terenului îți poate oferi avantaje, sau dezavantaje (cum este cazul unui câmp de varză, în care se vede ca în palmă).

La momentul așezării subunităților în teren, este indicat să încerci mai multe poziții, cu conturul soldaților setat pe „cover” (acoperire, camuflare). O poziție bună este o poziție în care marea majoritate a soldaților, dacă este posibil chiar toți, sunt conturați cu verde.

După cum, desigur, își poate da seama și un tactician preșcolar, dacă ții cont numai de acoperirea trupelor, la dispunerea lor în teren, ai mari șanse să o iei pe chelie. Foarte importantă este experiența trupelor și, de asemenea, moralul lor. Cum spuneam mai devreme în acest articol, pe cei mai slabi nu-i vei pune în punctele esențiale. Setarea conturului soldaților pe acești parametri este utilă uneori, alături de consultarea tabelului de stare a subunităților, de care am

mai pomenit. Cunoașterea oamenilor, este atât de importantă pe Frontul Rusesc.

După ce luați în considerare aceste aspecte și subunitatea este poziționată, verificați lărgimea câmpului de tragere. Trebuie să aveți un cât mai vast spațiu pe care îl puteți acoperi cu focul armelor. Nu este ușor, orice arbore sau boschet, precum și cele mai puțin semnificative variațiuni de altitudine reduc mult din unghiul de tragere, dar și din bătaia efectivă a armelor. De aceea, veți fi nevoit să încercați mai multe poziții, până veți ajunge la un compromis acceptabil între valoarea parametrilor unităților și necesitățile planului vostru tactic. În special subunitățile de sprijin, cum ar fi cuiburile de mitralieră și tunurile antitanc, trebuie să fie foarte bine acoperite, dar să aibă totodată un câmp de tragere cât mai larg, pentru că nu este recomandabilă deplasarea lor pe timpul luptei, dată fiind importanța dar și vulnerabilitatea unor astfel de subunități. Atunci când ești dotat cu un singur tun antitanc, pierderea lui reduce foarte mult din capacitatea voastră de a mai distruge sau imobiliza blindatele inamicului.

„Biscuiți, oștenii mei!”

„Biscuim, măria ta!”

Iar dacă toate acestea nu erau de ajuns, mai trebuie să țineți cont și de nivelul puterii de comandă asupra fiecărei subunități în parte. Distanța față de comandant are un rol hotărâtor uneori asupra comportamentului trupelor. Dacă puterea de comandă este diminuată, la culoare roșie sau neagră, este foarte probabil ca o subunitate



aflată sub un foc inamic puternic să nu mai execute ordinele ce i se dau sau chiar să aibă o cădere de moral în urma căreia să dezerteze. Ceea ce este interesant este faptul că distanțele pe care se desfășoară bătălia sunt de ordinul sutelor de metri, deci un comandant are putere de comandă maximă pe o rază de câteva zeci de metri, în care se realizează mai bine contactul vizual direct între trupe și comandantul lor. Nici nu se putea o mai bună ilustrare în acest joc a principiului militar că exemplul personal al comandantului este uneori cel mai important act de conducere. De aceea, este de folos în multe cazuri să vă deplasați comandamentul către zonele cele mai fierbinți ale bătăliei.

Aș mai sublinia un fapt. Dacă, din punctele de „prestigiu” vă cumpărați un comandant pe care să-l aveți în subordine, puterea acestuia de comandă este inițial foarte scăzută. Chiar la o distanță de 20-30 de metri, nu poate determina decât un incert portocaliu în indicatorul puterii de comandă asupra unităților. Cum spune Radu: „Pe un comandant nou îl folosești pe distanțe scurte. Aflați la distanțe mai mari, dacă un anumit ordin îi contrariază, băieții se fac că plouă - <Cine? L'entu' ăla nou? Dă-l în mă-sa! Nu-l cunoaștem !>”. Ceea ce este valabil chiar pentru comandantul principal al luptei, pentru primele bătălii pe Frontul Rusesc. În timp, așa cum este și normal pentru un comandant care supraviețuiește alături de unitățile sale, puterea acestuia de comandă va crește tot mai mult.

Bătălia

Odată așezate trupele și pornită lupta, totul se desfășoară în continuare în linia realismului pe care l-am evidențiat și până acum. La tempo-ul „fast” de desfășurare a



jocului, am ajuns împreună cu Radu la concluzia că viteza de deplasare a unităților de infanterie este cea reală. Un calcul simplu, respectând scara la care sunt reprezentate distanțele pe ecran, a relevat faptul că în pas alergător infanteria atinge aproximativ 6,5-7 km/h, iar în mer-sul obișnuit în jur de 3,8-4,2 km/h. Ceea ce, având în vedere condițiile de luptă și de teren, este foarte aproape de realitate. Cu toate acestea, în ceea ce privește tancurile, se pare că nu s-a putut respecta întru totul acest realism, deoarece în regim de mișcare rapidă acestea par să atingă maxim 14 km/h, după calculele noastre. Ceea ce, chiar dacă este posibil sub focul inamic, nu mai rămâne valabil atunci când tancul înaintază nestingherit. Totuși, judecând totalitatea mișcărilor de unități de pe ecran, se pare că această limitare a vitezei tancurilor a fost impusă realizatorilor *CCIII* pentru echilibrarea în mod veridic a vitezelor și distanțelor din joc.

Tot la capitolul mișcări, este de vorbit despre posibilitățile de poziționare a tunurilor, mortierelor, tancurilor sau despre latența de executare a tragerii de către infanteriști. O comandă de foc dată unui tun antitanc, spre exemplu, va fi executată în cam același timp în care acest lucru se întâmplă în mod real. Lucru certificat de amicul meu, care a făcut armata la artilerie. Iar, dacă pentru executarea tragerii este necesară o modificare mare a unghiului de tragere, puteți fi siguri că o să faceți 13-14 de nervi până servanții fac hei-rup pe lângă tun, așezându-l în noua poziție. Îmi amintesc cum, la Prohorovka, în cursul bătăliei premergătoare confruntării de tancuri de la Kursk, germanii au atacat prin surprindere un tun antiaerian de 85. Acesta era așezat între clădiri, la o intersecție de drumuri. Venit pe un drum paralel, PIII-ul nemțesc a dat rapid colțul, apărând subit în preajma tunului, perpendicular pe direcția pe care tunul era poziționat. Oricât de ager în mânăuirea mouse-ului m-am

dovedit, nu am mai putut salva tunul cu pricina. Cu o singură lovitură, PIII-ul a spulberat tunul și pe servanții care se străduiau să-l așeze în noua poziție de tragere.

Iar dacă vă miră că tunuri antiaeriene erau folosite împotriva tancurilor, ceea ce mi s-a întâmplat și mie, Radu poate aduce o lămurire, aproape anecdotică. Cele mai bune tunuri antitanc de pe Frontul de Est erau, atât pentru germani cât și la ruși, tunuri antiaeriene. Sovieticii foloseau în acest scop tunul antiaerian de 85 mm, cu care și-au dotat rapid toate tancurile, începând cu T34 85, continuând spre sfârșitul războiului chiar cu excelentul model IS (Iosif Stalin). Germanii, la rândul lor, au descoperit aptitudinile antitanc ale tunului lor de 88 mm, pe care l-au montat ulterior în turelele tuturor modelelor lor performante de tancuri (pe Panther și Tiger), dar și pe vânătorii de tancuri.

O altă mirare a mea (recunosc, am găuri în cultura militară mari cât Arcul de Triumf) a fost să descopăr în dispozitivele de luptă turele de tancuri montate pe caze-mate de beton, cum s-a întâmplat la cucerirea Reichstag-ului. Radu m-a luminat, spunându-mi că aceasta era o practică nu rar întâlnită în ambele tabere, soluția constructivă dovedindu-se eficace atât antipersonal, cât și antitanc. Cu această ocazie am aflat și că o asemenea utilizare a turelelor era înlesnită de modul de montare a acestora pe corpul tancului. Adică, pur și simplu, prin așezarea acestora ca un capac, pe lagăre. Fără alte măsuri de prindere. Pentru a reduce pericolul de blocare a turelei, în cazul în care tancul este lovit de proiectile de artilerie. Ceea ce, mai mult, înlesnea utilizarea turelelor de tanc pe navele fluviale și chiar maritime de mici dimensiuni. Astfel, dintr-o amărată de navă de transport puteai obține un monitor, a cărui putere de foc nu putea fi ignorată.

Este interesant în *Close Combat III* cum pot fi combătute blindatele germane cu ajutorul infanteriei. O unitate de infanterie medie este întotdeauna dotată cu câteva cocktailuri Molotov. Acestea trebuie aruncate în zona radiatorului tancului, pentru a determina imobilizarea acestora. Trebuie să îți apropii subunitatea pe furiș, târâș, folosind denivelările din teren sau clădirile. Este greu să te apropii de un tanc, dar când ai reușit și i-ai băgat câteva molotoave, senzația este greu



de descris. O altă metodă de luptă anti-tanc pe care o poate aplica infanteria sovietică este folosirea unui pușcoci de 20 mm, PTRD-ul. Atâta doar că efecte se pot obține numai de la maxim 20 de metri și numai asupra blindatelor ușoare. Este mai bine deci să vă păziți tunurile AT ca pe ochii din cap.

O consecință a așezării neinspirate a unor trupe poate apărea imediat ce începe bătălia. În momentul premergător luptei, harta este complet întunecată în zona germană și în penumbră în no man's land. Radu și-a așezat un T34 aruncător de flăcări la marginea zonei vizibile, gata să ardă tot ce mișcă la pornirea bătăliei. Eroare! Abia a început lupta, că Radu a descoperit, oarecum amuzat, că se află pe aceeași stradă, față în față cu un soldat german dotat cu aruncător de flăcări. Cumva, ca în scenele de duel din Vestul Sălbatic. Până să apuce rușii să-și răsucescă țigări din neamț, acesta incendiasse T34-ul, imobilizându-l. Atenție, deci, cu poziționarea unităților în țara nimă-nui. Dacă este să încerci șmecherii tactice, este mai bine să păcălești inamicul atrăgându-i atenția asupra unei unități care trage foc după foc la greu. În momentul în care inamicul înaintază spre acea unitate, o alta, poziționată acoperit în apropiere (eventual o piesă de artilerie sau un cuib de mitraliere), va prinde în ambuscadă unitățile inamice, surprinzându-le. *Close Combat III* permite orchestrarea unor astfel de manevre de virtuos al tacticii, dovedindu-se tot mai realist.

Arta fugii

Vorbind despre operațiune în *CCIII*, aceasta este alcătuită dintr-o succesiune de bătălii. La sfârșitul fiecărei bătălii, în funcție de succesele obținute sau pierderile suferite, punctele care ți se dau pentru completarea echipamentului și trupelor sunt mai multe sau mai puține. Iar, pentru că situația în care repurtezi victorie după victorie nu este

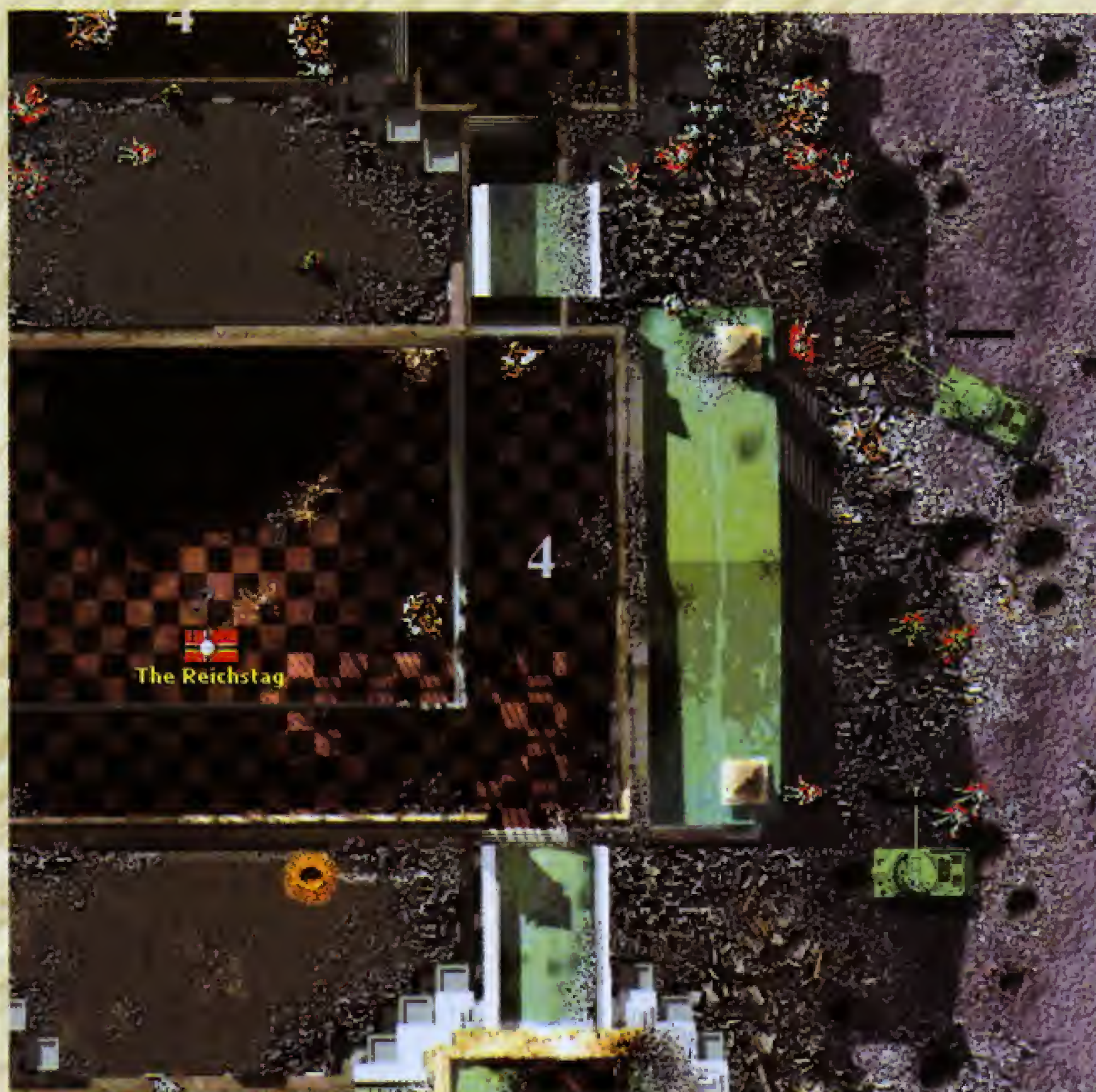


dătătoare de probleme, mă voi concentra asupra modului în care trebuie abordat jocul atunci când apar și înfrângeri.

În cazul în care simțiți că sunteți pe cale să pierdeți o bătălie sau vi se pare încă din pregătirea ei că raportul de forțe este în mod decisiv favorabil oponentului, trebuie să aveți în vedere o retragere cât mai profitabilă, sub aspectul raportului dintre pierderile proprii și cele cauzate inamicului. Pentru că jocul își păstrează realismul și prin elasticitatea cu care este tratat comandantul care pierde „cu succes” o bătălie. Este chiar posibil ca, dacă în fața unor unități germane net superioare, reușești totuși să distrugi vehicule sau trupe inamice, este deci posibil ca recompensa în puncte pe care o primești să fie egală sau mai mare decât cea obținută în urma unei victorii. Sub acest aspect, elasticitatea jocului impune și game-ului o gândire tactică elastică și de perspectivă. Și, uneori, ești pus la modul cel mai dramatic să îți sacrifici soldați pe care deja îi cunoști bine, alături de care ai luptat de mai multe ori, pe care îi lași în urmă ca să acopere retragerea grosului trupelor tale. Este unul din motivele pentru care nu recomand *CCIII* firilor sensibile. Eu personal nu am nici cea mai mică intenție de a mă juca cu viețile oamenilor, chiar dacă în spațiul virtual. Eu nu aș juca *CCIII*. Eu am primit doar ordine de la superiorii mei, pe care a trebuit să le execut. De aceea am scris acest articol.

Mult prea adevărat

Efectele sonore din *Close Combat III* întregesc uneori înfrigorant realismul luptelor. Strigăte cumplite ale muribunzilor, țipetele celor loviți de proiectile, cuvinte de panică și spaimă (poți auzi rușii exclamând: „Dumnezeule!” sau germanii răniți: „Sääânge!” – în limba de origine, căci se poate seta jocul ca toate mesajele să se audă în limba com-



batanților – un element surprinzător și foarte reușit). Totul completează oroarea războiului, la adevărata sa dimensiune. Aș putea considera *CCIII* ca pe un tratament ce te poate lecui de intenții belicoase. Dar poate că nu este așa... Sunetele armelor sunt la rândul lor foarte apropiate de realitatea istorică, lucru pentru care Radu bagă mâna în foc, în urma studierii anumitor descrieri ale participanților la război.

Apoi, în momentele de acalmie sau la sfârșitul luptei, se lasă o liniște ireală. Păsărelele ciripesc, câinii latră, iar cu căști am putut auzi chiar și o buhă. Fără glumă, destinderea nervoasă pe care am simțit-o auzind sunetele Firii m-a convins că sunt o natură blândă.

Revenind cu picioarele pe pământ, am găsit ca neconvincător faptul că nu se aude zgomotul emis

de blindate pe timpul deplasării și care ar fi un bun indiciu al poziției acestora în teren. Blindatele nu lasă urme pe sol, ceea ce te lipsește de încă un indiciu, pe care în lupta reală îl poți exploata în propriul avantaj.

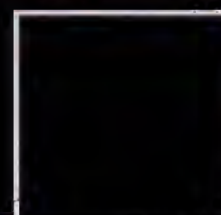
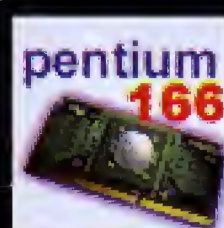
Dar acestea nu sunt minusuri majore. *Close Combat III „The Russian Front”* este o realizare extraordinară a celor de la Microsoft. Dacă vreți senzații tari de la un joc de strategie în timp real și vă puteți abține de a cădea în capcana facilă a „Starcraft”-ului, atunci jucați acest produs de... tactică. Este nevoie de mult mai mult efort, de răbdare și de un minuțios exercițiu. Dar merită! După mine, în categoria sa, *Close Combat III „The Russian Front”* este cel mai bun.

Să dea Dumnezeu să nu se transforme în realitate.

Radu Bolan. Marius Ghinea

Technical data

Gen:
Strategie
Producător:
Microsoft
Distribuitor:
Microsoft



Rollercoaster Tycoon

Mulți am vrea să ajungem măcar o dată în viață la Disneyland. Dacă noi nu putem merge la el, atunci va veni el la noi!

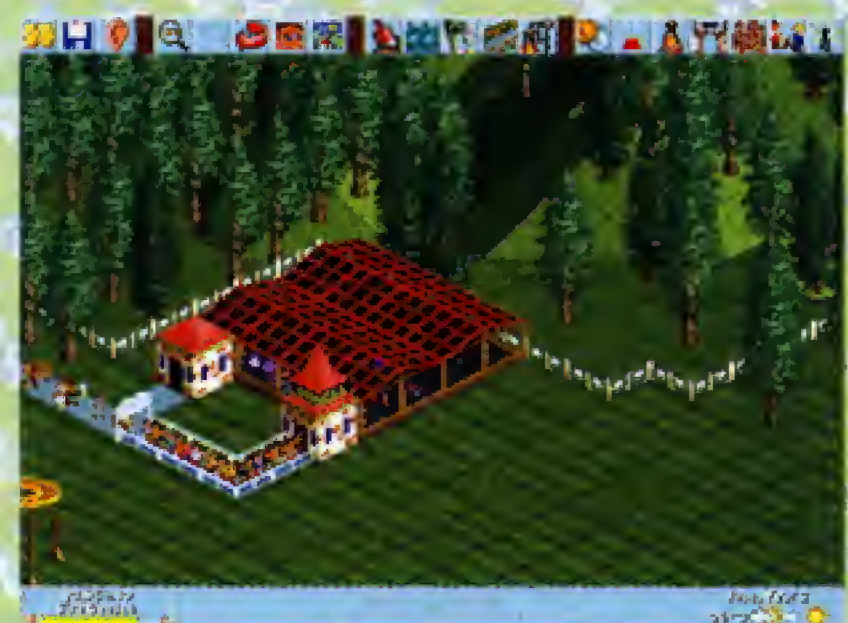
Cu ceva ani în urmă, când subsemnatul încă mai tocea băncile liceului, Bullfrog a scos pe piață Theme Park. La vremea aceea umblam înnebunit pe la toți prietenii, doar-doar oi pune și eu mâna pe el. Într-o zi, un amic a venit cu un CD pe care se afla și Theme Park, dar spre disperarea mea nu am reușit să-l fac să meargă. Ideea de a conduce un parc de distracții mi s-a părut atât de interesantă încât am tot așteptat un alt produs cu această temă. Și am așteptat nu glumă! Fiindcă de abia cu vreo două săptămâni în urmă Microprose a lansat *Rollercoaster Tycoon*.

Carnavaaaaal!

Asta e senzația pe care o trăiești jucând *Rollercoaster Tycoon*: te simți efectiv în mijlocul unui carnaval. Și acest lucru se datorează în primul rând sunetului și muzicii de excepție cu care este dotat. O să vi se pară poate ciudat să încep astfel un articol, dar muzica din *Rollercoaster Tycoon* efectiv m-a răpit. De la sunetele de flașnetă ale călușeilor până la techno-ul mașinutelor electrice, o gamă întreagă de melodii ne vor

desfăta auzul. Și un lucru care mi-a plăcut este faptul că fiecare atracție are melodia ei proprie, iar dacă te îndepărtezi de vreuna, muzica ei se va auzi din ce în ce mai slab, în timp ce o alta ne va gădila urechile. Însă de la acestea nu se vor mai auzi numai muzica ci și zumzetul, chiotele și țipetele oamenilor. Chiar cu riscul de a mă repeta, aș vrea să subliniez cât de atent sunt lucrate și aceste sunete. Dacă looping-ul de la rollercoaster este micuț se vor auzi ceva țipete, în schimb dacă vine unul gigantic atunci va trebui să oprești boxele ca să nu creadă vecinii că torturezi pe cineva la tine în apartament.

Chiar dacă grafic *Rollercoaster Tycoon* nu este o capodoperă și nici nu necesită acceleratoare 3D, totuși excelează la capitolul detaliu. Știu că mulți dintre noi nu au răbdare să stea să jongleze cu atât de multe amănunte mărunte la prima vedere, dar în *Rollercoaster Tycoon* merită. Scopul tău este să distrezi cât mai mulți oameni și, ca și în viața reală, fiecare dintre aceștia este plin de pretenții. Fiecare are anumite preferințe și chiar rezistență la „nausea” provocată de atracții. Unora le place un rollercoaster de o intensitate



maximă, pe când alții se mulțumesc să viziteze casa fantomelor. Și mai sunt și inteligenți pe deasupra! Păi nu o să-i vezi niciodată încercând ceva periculos atunci când condițiile atmosferice nu o permit, în afară de câțiva nebuni. Și fiindcă veni vorba de ameteți și alte senzații nu prea plăcute pe care omuleții le pot căpăta, dacă îi urmărești când coboară din vreun rollercoaster să vezi ce fețe schimbă te apucă râsul. Dacă găsesc în apropiere o bancă se vor așeza pentru a-și reveni după care pleacă, fără să uite să-ți lase o amintire de genu' yuck... mai bine nu vă spun fiindcă s-ar putea să mâncați ceva când citiți acest articol. Și cum nimănui nu i-ar place să calce în așa ceva trebuie să rezolvi problema cât mai urgent, iar pentru asta ai la îndemână pe vajnicii lucrători de la salubritate. Aceiași omuleți care s-au distrat vor simți nevoia să îngurgiteze niște răcoritoare sau un hamburger (De unde? De la chioșcurile tale, bineînțeles!), pentru a le trece amarul. Și să nu credeți că sunt mai civilizați decât noi: dacă nu găsesc rapid un coș de gunoi vor arunca ambalajele pe unde nimeresc dând dureri de cap bieților măturători. La un moment dat când eram eu foarte înfierbântat în design-ul unui rollercoaster am primit un mesaj tare. Catastrofă! Un trenuleț zburase de pe șine la un looping. Rezultatul: 22 de morți.



Atunci mi-am dat seama că ceva lipsește din parcul meu și după ce m-am uitat prin toate meniurile am dat de mecanici, de domnii „repară-tot”. Pe lângă aceștia mai pot fi angajați gardieni care să aibă grijă ca bunicuțele să nu rămână fără poșete și clovni îmbrăcați în tot felul de costume care să mai aducă un zâmbet pe fețele oamenilor.

Design

Să construiești un parc de distracții eficient nu este atât de ușor pe cât pare la prima vedere. Poate și din cauza multitudinii de detalii și amănunte de care am amintit mai sus. Fiecare atracție are o mulțime de setări dintre care tu le alegi pe cele mai potrivite. Dacă vrei, poți pune să aștepte să se încarce la capacitate maximă sau să funcționeze la un interval de 2 minute. Poți să o colorezi cum vrei tu, poți alege câte vehicule să circule, prețul biletului. Prețul este foarte important fiindcă unele atracții mai vechi mai pierd din popularitate și e normal să atragi publicul cu bilete mai ieftine. De asemenea, fiecare dintre acestea are câteva grafice care-ți



indică în orice moment gradul de popularitate, viteza de rulare a vehiculelor, forțele gravitaționale negative prezente, gradul de „nausea” pe care-l provoacă și multe altele. Ca orice parc ce se respectă va trebui să fie dotat și cu alte elemente în afara atracțiilor și anume chioș-

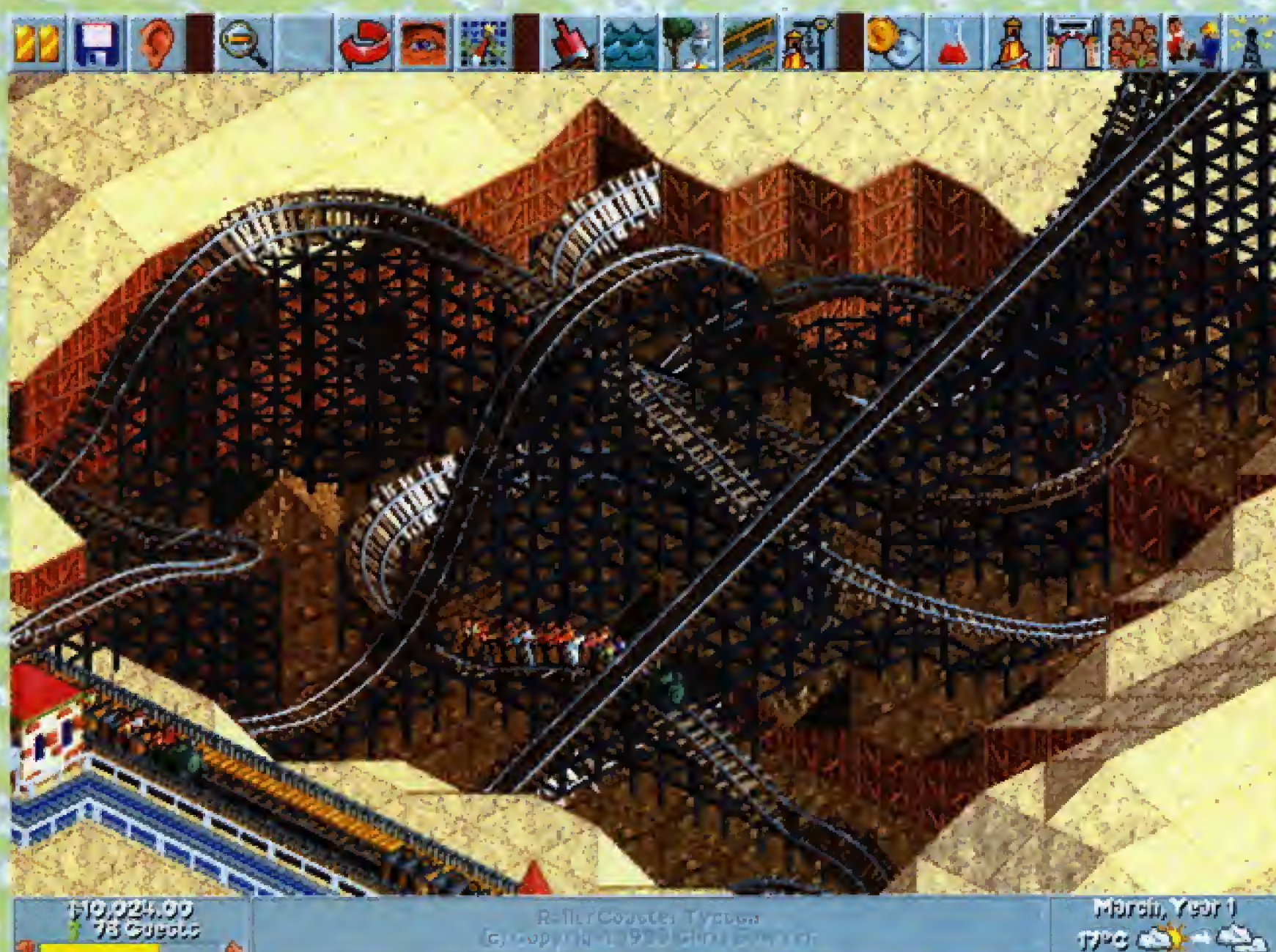
curi, bănci, coșuri de gunoi, statui, felinare, copaci ornamentali, lacuri etc.

Și fiindcă tot am amintit de copaci am și o reclamație pentru domnii de la Hasbro Interactive: De ce trebuie să ne chinăm să doborâm pădurea din parc copac cu copac?!

Dar nimic nu se compară cu rollercoaster-ul. De ce? Fiindcă poți să-l faci cum vrei tu. Cele mai trăznite idei pe care le ai le poți aplica, dar atenție, asta nu înseamnă neapărat că oamenilor le va place. Cercetarea tehnologică îți va pune cu timpul la dispoziție o mulțime de variante și posibilități noi pe care le poți experimenta în scenariile din Rollercoaster Tycoon. La început nu vor fi active decât câteva scenarii, odată terminate acestea fiind activate altele, alea adevărate.

Dar hai, că vă țin prea mult de vorbă și nu o să mai aveți pe urmă timp să vă terminați de desenat rollercoaster-ul. Treceți la treabă și încercați să adunați cât mai multe premii posibile și, bineînțeles, cât mai mulți verzișori că ați văzut ce valoare colosală au în aceste zile.

Claude



Technical data

Gen:
Simulator
Producător:
Hasbro Interactive
Distribuitor:
Microprose





Iată un simulator pe care dacă reușiți să-l jucați, aveți o șansă în plus să deveniți student la academia de aviație.

După cum ne-au obișnuit și după cum spune și sloganul lor: „We build sims by the book”, cei de la **Jane's** reușesc de fiecare dată să realizeze simulatoare care nu-i dezamăgesc niciodată pe fanii genului. A fost și cazul lui *F-15*, care pe mine personal a reușit să mă țină destule ore în fața calculatorului și care prin complexitatea sa se apropie destul de mult de realitate. Spun acest lucru, deoarece, pe lângă joystick și mouse, de pe tastatură doar 21 de taste nu sunt utilizate. De aceea, controlul aparatului de zbor, de la decolare până la îndeplinirea misiunii și revenirea la bază, este foarte dificil, dar odată învățat devine unul dintre factorii de atracție ai jocului. Pentru a face cât mai ușor modul de însușire a principalelor comenzi ale avionului, producătorii au realizat o schiță a tastaturii pe care sunt reprezentate toate butoanele utilizate. De asemenea, aveți la dispoziție un manual de vreo 300 de pagini.

aceea o puneți pe manșa avionului, de fapt pe joystick. Sunteți gata de luptă?

I'm ready to take off!

Motoarele sunt turate la maxim, pista la capătul căreia vă aflați este liberă, turnul de control vă acordă permisiunea de decolare. Eliberați frânele și avionul începe să ruleze. Pista se derulează prin fața ochilor noștri cu o viteză din ce în ce mai mare. Vă ridicați și în câteva momente lupta poate să înceapă. Dar toate aceste lucruri se întâmplă doar după ce sunteți un expert al artei pilotatului. Pentru cei care nu au încă această calitate, *F-15* are câteva misiuni care vă învață modul de realizare al principalelor manevre pe care le presupune o misiune în vreme de război: decolarea, aterizarea, alimentarea cu carburant, angajarea în luptă, distrugerea anumitor obiective. Însă și aceste misiuni de antrenament pot pune mari probleme unui gamer care nu a mai jucat până acum acest simulator sau unul asemănător. Dar toți nervii, răbdarea și timpul pe care le investiți până ajungeți profesioniști merită, deoarece odată deprinse aceste manevre de bază, jocul oferă 15 misiuni care se desfășoară în condiții de război și care vă pun în situații extrem de dificile. Astfel, va trebui să distrugeți o rafinărie sau o uzină chimică, va trebui să distrugeți o pistă a unui aeroport (deoarece un avion deturnat trebuie

împiedicat să decoleze sau aeroportul a căzut în mâna dușmanului), sau veți fi nevoiți să distrugeți o patrulă de bărci din Golful



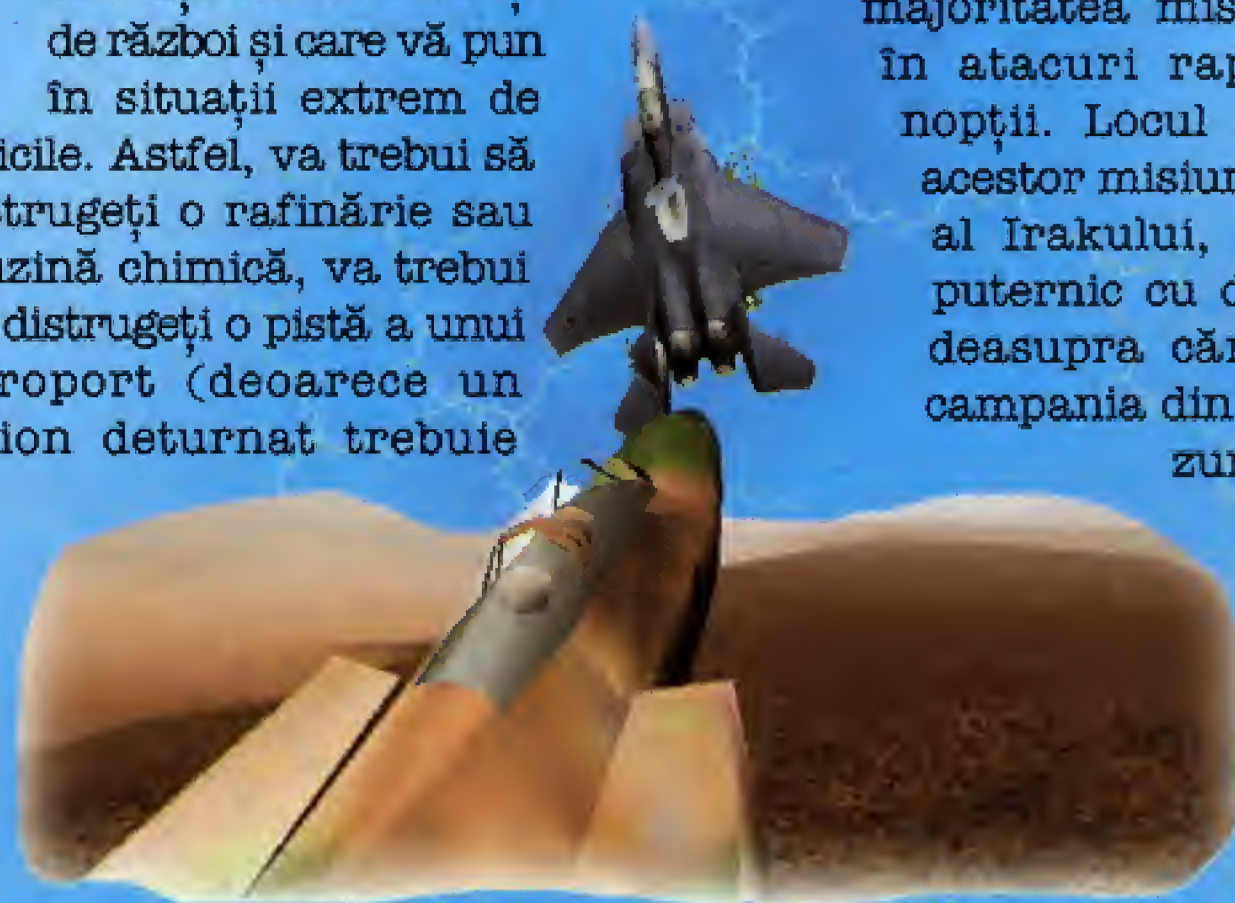
Persic. Există și misiuni care presupun doar abilități de pilotaj, cum ar fi alimentarea în timpul zborului. În momentul în care aceste misiuni au fost toate îndeplinite, se poate opta pentru două mari campanii: Iran și Irak. Prima dintre acestea, cea din Iran, se desfășoară în anul 2002, an în care izbucnește un conflict între țările vestice și Iran, Turcia și alte țări, concomitent cu un nou război în Vietnam. Cea de-a doua campanie se desfășoară în Irak, în 1990, și are caracter mult mai realist, fiind bazată pe evenimente adevărate petrecute în operațiunea „Furtună în Deșert”.

Este cea mai realistă și completă transpunere a acestor evenimente într-un joc. Ca și în realitate, majoritatea misiunilor vor consta în atacuri rapide la adăpostul nopții. Locul de desfășurare al acestor misiuni este vastul deșert al Irakului, care contrastează puternic cu dealurile și colinele deasupra cărora veți zbura în campania din Iran. În ambele ca-

zuri veți putea alege din 8 escadroane de aviație, pe cel din care veți face parte. Mai amuzant vi se va părea un mesaj de

Titlul are în centrul acțiunii unul dintre cele mai reușite aparate de zbor ale multor armate moderne de pe glob, celebrul F-15 care, după părerea specialiștilor din domeniu, va mai dăinui o perioadă bună de vreme.

Odată băgat CD-ul în drive, veți asista la un mic filmuleț ce pare decupat din Top Gun, și care are menirea de a vă stimula apetitul pentru o luptă aeriană de zile mari. După acest film atmosfera de luptă este creată, palma vă mănâncă și de



genul: „Avionul tău s-a prăbușit și toți membrii echipajului au murit. Felicitări pentru o misiune dusă la bun sfârșit”.

Pentru cei care doresc doar o misiune rapidă, există o opțiune specială numită Instant Action, prin care veți seta câteva detalii ale misiunii și vei fi imediat gata de zbor. Puteți astfel să stabiliți numărul, abilitatea inamicilor voștri, felul aparatelor pe care aceștia le vor pilota, condițiile meteorologice, numărul celor care vor zbura alături de voi, etc.

I'm launching the missile! Bye, bye...

Pentru aceia dintre voi care vor să-și testeze calitățile de piloți militari în luptă directă cu prietenii sau în alianțe, jocul este dotat cu suport multiplayer pentru maxim 8 jucători. În fiecare dintre aceste misiuni se pot crea alianțe (dar nu cu un alt jucător) sau se pot desfășura adevărate dueluri aeriene, ca între prieteni.

La crearea unei senzații cât mai realiste contribuie în mare măsură grafica și sunetul. Grafica este 3D și are calitate, trăsăturile avionului precum și cele ale peisajului fiind redade cu o fidelitate mare. Una dintre realizările de bază ale jocului o reprezintă cockpit-ul aparatului, dotat cu 7 multi-purpose-display-uri ce pot fi configurate după dorința fiecăruia. Acestea, alături de radarele avionului pe care apar unghiuri, distanțe și alte date pe care nu le-am înțeles în totalitate, reprezintă una

dintre calitățile de bază ale jocului. De asemenea, fiecare buton al cockpit-ului poate fi utilizat, realizând aceleași comenzi ca la un avion adevărat. Sound-urile te fac să uiți că ești în fața calculatorului. Dacă închizi pentru câteva secunde ochii, vei avea senzația că te afli cu adevărat în cockpit-ul avionului. Pe lângă zgomotele de fond ale avionului, cele ale mitralierei sau rachetelor, la care se adaugă comunicațiile dintre colegii tăi de escadron, participă la crearea unui cadru sonor ce pare înregistrarea unei convorbiri reale de pe un avion de luptă.

Ca o concluzie, pentru cei pasionați de acest gen, jocul celor de la Jane's nu trebuie să lipsească din gameotecă. Pentru cei care nu l-ați jucat încă, puneți mâna și încercați-l. Cum în atâtea regiuni ale globului există posibilitatea izbucnirii de conflicte armate, merită să știi câte ceva despre cum se pilotează un avion, că nu se știe niciodată. Deși glumesc, cred că jocul poate fi comparat cu

simulatoarele pe care își fac antrenamentul piloții din țările mai avansate. Și cum pe un asemenea simulator nu prea avem cum să punem mâna, soluția care ne rămâne este F-15.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Simulator
Producător:
Jane's Combat
Simulations
Distribuitor:
Best Computers
Tel:
01-3125524



imperialism II

AGE OF EXPLORATION

**Napoleon a avut un vis îndrăzneț:
Să stăpânească Europa! Noi de ce
nu i-am călca pe urme?**



Am fost și sunt un mare jucător de Imperialism. Deși nu impresionează prin grafică, animații și alte lucruri din acestea, m-a cucerit datorită modului inedit de a privi construirea și guvernarea unui imperiu. În primul rând fiindcă diplomația are un rol covârșitor. Un imperiu se poate construi și prin metode mai pașnice, mai rar, e adevărat. Cu ceva timp în urmă v-am mai făcut o scurtă prezentare a celui de-al doilea joc al seriei, *Imperialism II*, iar acum după ce am obținut versiunea finală e timpul să dăm un verdict. Merită sau nu să ne pierdem timpul cu el?



A New Era!

Evoluția de la *Imperialism* la *Imperialism II* nu se va observa în nici un caz la grafică. Este aceeași grafică specifică strategiilor turn-based, cu animații puține, dar suficiente. E adevărat că în timpul luptelor am observat ceva ciudat. Soldatul când atacă sau se apără este animat, însă nu același lucru se întâmplă și atunci când se mișcă sau moare. Parcă sunt niște bitmap-uri ce se mută de colo-colo într-un decor destul de reușit. Cu muzica în schimb stă mult mai bine. Aceasta reușește să te introducă cu succes în atmosfera secolelor în care se petrece acțiunea. Dar să lăsăm lucrurile astea și să trecem la elementele grele ale acestui turn-based, care o spun de pe acum, a reușit să-mi câștige încrederea.

Prima noutate pe care o întâlnim este modul de împărțire al lumii, căci, pe lângă Marile Puteri și Națiunile Minore cunoscute deja din *Imperialism*, au apărut statele indiene (Maya, Aztec, Pueblo etc.).



Dacă amplasarea primelor este deja cunoscută, pe indieni trebuie să-i descoperi. Comerțul și orice alt tip de relație diplomatică cu aceste regiuni nu pot fi realizate decât după ce a fost descoperită capitala tribului. Din fericire pentru noi, aceste teritorii le putem ataca fără a fi nevoiți să declarăm război tribului respectiv cu o tură înainte, așa cum se întâmplă în cazul oricărui alt stat de pe bătrânul continent.

Am zis bătrânul continent deși harta este aleatoare, fiindcă statele aparțin acestuia. Este vorba de Suedia, Spania, Anglia etc. dintre marile puteri și Elveția, Italia, Germania

etc. dintre națiunile minore. Apoi, acțiunea din *Imperialism II* se petrece cu mult timp înaintea celei din *Imperialism*. În consecință, și armatele vor fi specifice epocii: țărani, spearman, bowman, lancer. Cu timpul însă, descoperirile tehnologice vor permite achiziționarea unor unități noi cu arme de foc și upgradarea veteranilor, foarte buni cu noul echipament datorită experienței acumulate în bătălii.

Strategiile de luptă abordate pe câmpul de bătălie trebuie studiate din nou, deoarece importanța fortificațiilor din provincii este enormă. Un fort echipează automat armata



din apărare cu un tun, două sau chiar mai multe odată cu upgradarea întăriturilor. În plus, armata atacatoare nu poate avea mai mult de 10 trupe la început, unitățile cu arme de foc nu vor putea ataca decât soldații aflați pe metereze, iar singurele care vor continua să-și facă de cap rămân artilerile. Din experiență proprie vă spun că, la început, trei horse artillery fac zob artileria unui fort de gradul 1. Asta în cazul în care creierul care le conduce știe ce face. Pentru a putea lupta, soldații au nevoie de hrană, iar când atacă au și pretenția unor solde. Trupele sunt oricum foarte diversificate și pot fi folosite în nenumărate moduri, de la carne de tun până la rezerve.

Behind the front line!

Un război de cucerire nu poate fi dus dacă nu este sprijinit din spate de o industrie puternică. Aceasta este parte cea mai grea: Cum să faci



să nu rămâi în pană de resurse?

Un aport important în dezvoltarea imperiului îl are cercetarea. La început nu poți studia decât trei invenții deodată, dar odată cu descoperirea universității vei avea acces la patru deodată. Ca să nu te încurci atunci când urmărești să obții o anumită realizare, poți seta o țintă spre care să se îndrepte cercetarea, iar invențiile ce trebuie cercetate apar într-o culoare diferită.

De ce e importantă cercetarea? Fiindcă atunci când începi jocul multe lucruri nu sunt cunoscute poporului tău, ca de exemplu prelucrarea oțelului sau a zahărului. Toate resursele din provincii trebuie aduse în capitală unde forța de muncă recrutată (atât cât îți permite mâncarea) le va prelucra. Unele vor fi aduse pe drumuri, care la început nu permit decât transportul unei singure unități de la fiecare resursă conectată. Altele vor fi aduse prin porturi de către flota ta comercială. Aici am o mică paranteză: flota de transport și cea comercială vor fi construite de tine și tot tu decizi care navă va merge la comerț, care în colonii și care să



exploreze. Forța de muncă este și ea împărțită în patru clase, fiecare dintre ele cu o capacitate mai mare sau mai mică de muncă. Dar cei mai hărnicuți și mai pricepuți vor avea și pretenții mai mari, nu le mai ajunge numai mâncarea, ei mai vor și zahăr, țigări sau pălării. Și culmea, resursele din care sunt produse acestea nu se găsesc decât în teritoriile indiene. Tot acolo se găsesc și mirodenii, aur, argint, diamante și pietre prețioase care odată aduse în țară sunt transformate în cash.

Diplomacy

Sistemul diplomatic a rămas practic neschimbat. Ca și în versiunea precedentă, trebuie mai întâi să înființezi consulate, apoi ambasade, după care poți face alianțe, pacte de non-agresiune (cu micile națiuni) sau să le declari război. O surpriză plăcută a fost faptul că atunci când am sărit în ajutorul unei țărișoare atacată de o mare putere, aceasta s-a integrat automat în imperiul meu.

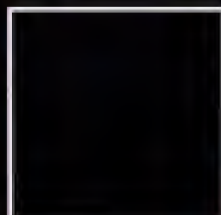


Una peste alta, deși din punct de vedere grafic nu se află la înălțime, *Imperialism II* este un produs bun, un titlu ce mă va face să pierd destule săptămâni în fața calculatorului și pe care îl recomand iubitorilor de strategii turn-based. E adevărat că a sosit într-un moment nu tocmai potrivit, cu *Alpha Centauri* și *Heroes of Might and Magic* pe piață și un *Civilization: Call to Power* care va fi lansat în curând, dar eu cred că va reuși să țină cu succes piept concurenței.

Claude

Technical data

Gen:
Strategie turn-based
Producător:
Frog City
Distribuitor:
SSI





Rival Realms

Vreți ceva asemănător cu Warcraft II, dar care este și un fel de combinație între Diablo și Command & Conquer? Atunci vreți Rival Realms!

Iată un joc de strategie conceput de români, mai exact de Activ Pub. Este un RTS care are loc într-un mediu fantastic, în care cavalerii, vrăjitorii, mercenarii și hoții trăiesc o adevărată aventură. Spre deosebire de clasicele titluri de strategie, aici avem trei rase din care putem alege. Pe lângă rasa oamenilor (Humans) și cea a orcilor (Greenskins) va fi o nouă rasă, cea a arcașilor magici (Elves). Printr-o interfață simplă de controlat, cu un AI bun, o grafică drăguță (care ne aduce aminte de Warcraft II – nostalgic show), cu o mare varietate de personaje, *Rival Realms* ne oferă ceva nou. Așa cum ne așteptăm, majoritatea RTS-urilor care apar pe piață încearcă să schimbe clasică strategie în care tot ce trebuia să faci era să-ți dezvolti o armată puternică prin construcția de structuri



(aici vor fi cam 12 clădiri specifice fiecărei rase), prin strângerea cât mai multor resurse, pentru ca într-un final să încerci să razi inamicul de pe suprafața pământului. În Rival Realms se pune accent mai ales pe strategie, căci nu întotdeauna câștigi un război printr-un simplu atac frontal și pe deasupra trebuie să fii atent și la chestiile „minore” ale unui război, cum ar fi tacticile de apărare, experiența pe care trupele o pot câștiga pe parcursul poveștii. Va trebui să avem grijă chiar și de economia unui război (la urma-urmei și soldații au nevoie de hrană). Resursele sunt de trei tipuri: aur, lemn și mâncare.

Un scurt inventar

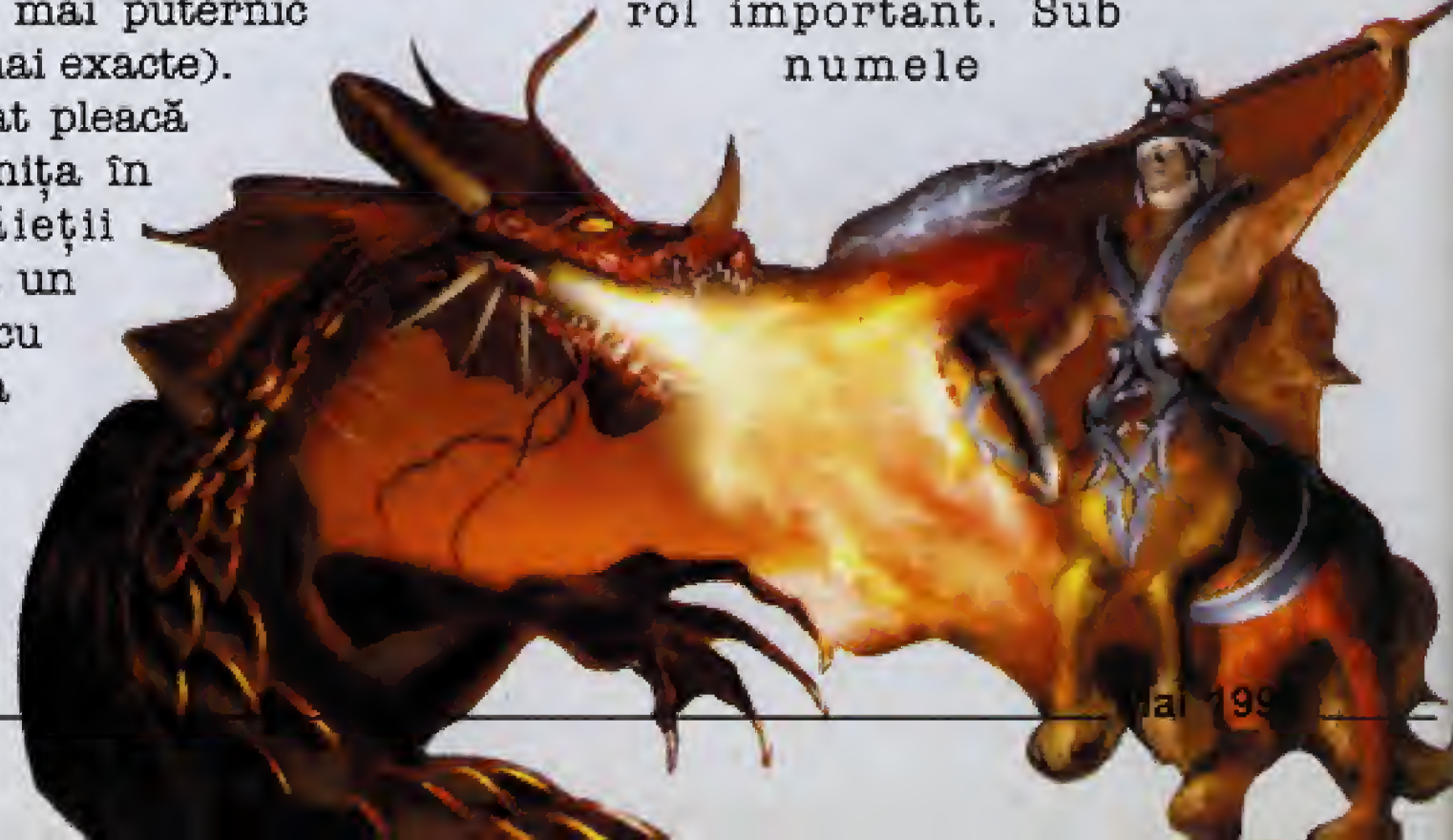
Trupele! Sunt 14 pentru fiecare rasă, fiecare cu avantaje și dezavantaje ei. La fel ca în Warcraft II, vom avea numai trupe de atac și niscai vase de luptă. Și cum puterea armată stă în trupe, s-a pus mare accent pe caracterele din formațiile de luptă. Vom construi trupe diferite, fiecare cu propriile ei caracteristici. Ce înseamnă asta? Păi, fiecare individ din unitățile noastre și ale inamicului pot câpăta experiență în luptele pe care le poartă, avansând în unul dintre cele cinci nivele de experiență. Acest lucru este foarte bun, pentru că individul respectiv poate trăi mai mult (i se prelungește durata de viață) și devine mai bun în bătăliile următoare (prin mărirea punctelor de atac devine mai puternic și are lovituri mai exacte). Cum orice soldat pleacă la luptă cu ranița în spinare și băieții noștri vor avea un fel de rucsac, cu ajutorul căruia pot căra câteva din cele 50 de itemuri care apar în joc

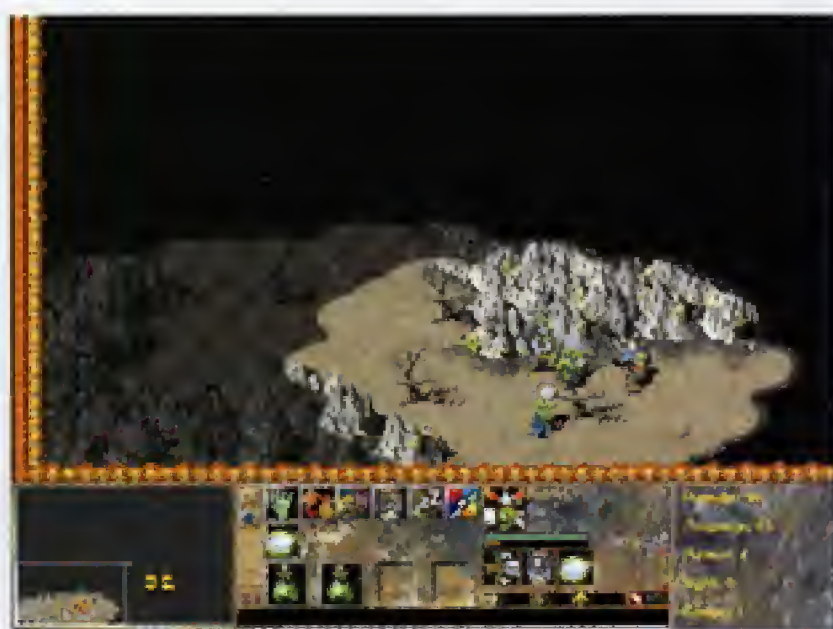


(vor fi artefacte de magie și abilități, vrăji, licori fermecate, bombe, resurse și tot felul de bonusuri). Ei pot să schimbe între ei diferitele obiecte pe care le-au găsit în drumul lor (se ajută ca frații!).

Apar o serie de caractere care te pot ajuta să câștigi unele bătălii fără să dispui de prea multe trupe, să afli anumite secrete de la inamici, ba chiar să creezi diferite arme secrete. Vor fi hoți și spioni cu ajutorul cărora vei afla câte resurse au ceilalți jucători, ce construiesc, ce amplasamente au castelele și trupele lor. În plus, cu ajutorul hoților vei putea să-ți mărești resursele personale prin furt (în dragoste și război totul este permis, nu?). Mercenari vor fi la tot pasul și dacă ai cașcavalul (sau banii) necesar atunci poți duce și câștiga o bătălie fără să periclitezi viața oamenilor tăi (angajezi mercenarii pentru o treabă și îți vezi în continuare de construirea imperiului tău, iar ei vor avea grijă să ducă la îndeplinire partea lor de înțelegere).

Oamenii de știință vor avea un rol important. Sub numele





de Fire Masters acești inventatori pot să distrugă cu explozibil puternic resursele, munții sau să transforme pământul în apă și invers. Un alt aspect nou și interesant este salvarea trupelor. Îți construiești o trupă de comando, una foarte bună, care a câștigat experiență în luptă, bine organizată și o salvezi pe hard pentru a o folosi ori de câte ori ai nevoie. Cu ajutorul ei vei putea sigur să învingi trupe superioare numeric și astfel sari peste tot acel timp pe care îl pierzi încercând să găsești cea mai bună combinație de oameni.

Apar și o serie de elemente RPG. Presărate pe ici, pe colo, aceste aspecte dau o tentă interesantă strategiilor, atât prin lucrurile găsite și folosite de trupe (artefacte care le influențează capacitățile de luptă), cât și prin micile quest-uri pe care trebuie să le îndeplinești pentru a trece la un nou nivel.

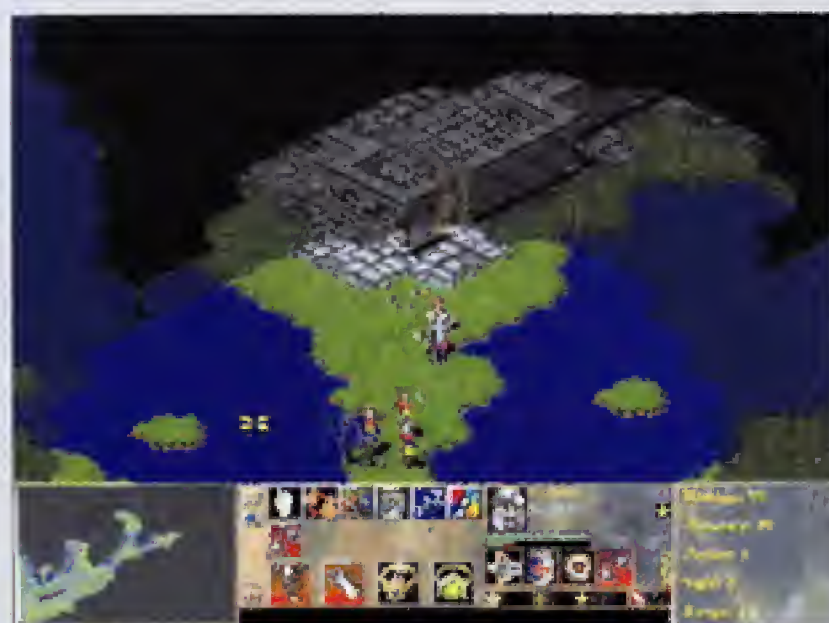
Fiind o strategie, mult accent s-a pus pe AI-ul jocului. Acesta face o combinație între strategie, tactică și acțiune, pentru a crea o atmosferă provocatoare și interesantă pentru gamerul obișnuit cu acest gen de joc. AI-ul decide în funcție



de tipul de joc ales (de atac sau de apărare), în funcție de scenariu, de situație, cum să abordeze fiecare aspect. Poate să găsească cea mai potrivită metodă de atac în funcție de apărarea din acel teritoriu, în funcție de numărul de trupe din acel sector, alege trupa potrivită în funcție de scopul misiunii, are grijă de managementul resurselor care ajută la îmbunătățirea indivizilor.

Cuvânt de sfârșit

Dacă ați pierdut nopțile cu Warcraft II încercând să ajungeți la sfârșit sau pur și simplu ați vrut să vedeți ce noi personaje și posibilități vă oferă următorul nivel, atunci cu siguranță că Rival Realms are să vă facă plăcere și o



să petreceți ore bune în fața computerului. Păi, cum am mai spus, sunt trei campanii pentru fiecare rasă, fiecare având cam 60 de misiuni... Nu cred că mai e loc de plictiseală...

Nu putea lipsi nici modul multiplayer! Până la opt gameri se pot întrece pe scenariile pregătite de creatori. Puteți juca ori ca aliați cu ceilalți gameri ori cu PC-ul. Veți avea chiar o opțiune cu ajutorul căreia puteți angaja trupe de mercenari să se lege de viața altui prieten de rețea.

Rival Realms va avea și un editor de nivele. Veți construi noi hărți și terenuri după bunul vostru plac. Astfel, veți avea posibilitatea de a face scenariile și campaniile mult



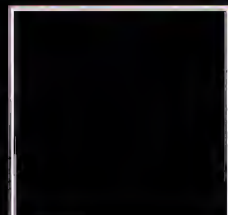
mai interesante (mai ales pentru modul multiplayer). Pentru început vom avea un tutorial care ne va învăța utilizarea interfeței precum și diferite trucuri legate de cum să construim și de ce anume trebuie să avem grijă pentru a nu ne trezi în plin război fără să fim pregătiți (vor fi slide-show-uri, chiar și clipuri video scurte). Dar lucrul cel mai interesant abia acum vine: ce-ați spune voi dacă toate misiunile ar fi înregistrate și la sfârșit ați putea revedea toată acțiunea, să vedem fiecare personaj ce făcea la un moment dat (am putea vedea de ce am pierdut sau am câștigat). Astfel, nu va trebui să tot salvăm jocul. La un moment dat rulăm „filmul” și în orice moment putem continua acțiunea. O chestie interesantă, nu credeți?!

Ny6



Technical data

Gen:
Real time strategy
Producător:
Activ Pub
Distribuitor:
Digital Integration



SIN: WAGES OF SIN

Un add-on pentru celebrul SiN, cu tot tacâmul: misiuni noi single și multiplayer, inamici și arme noi. Așa că lăsați școala și alte activități și pe butoane fraților!

Apărut în aceeași perioadă cu Half-Life, nu a reușit să concureze cu acesta, SiN a atras totuși o mulțime destul de mare de fani. Pentru aceștia, dar nu numai, o veste cât se poate de bună: a apărut un add-on numit *Wages of SiN* creat de cei de la 2015 cu scopul declarat ca împreună cu jocul inițial să ajungă



la nivelul lui Half-Life. Dacă a reușit sau nu, vă voi lăsa pe voi să decideți. Tot ceea ce voi spune este că provocarea pe care Half-Life a lansat-o pe piața first person shooter-urilor este una greu de depășit.

Lucrul bun pe care vi-l voi spune este că *Wages of SiN* nu este numai un mission pack. Pe lângă cele 17 misiuni noi single, acesta mai conține 10 nivele death-match, 4 inamici noi, și o mulțime de arme noi, mai exact 7, cu care vei avea ocazia să-ți distrugi adversarii. Pe lângă acestea se vor mai observa și alte schimbări, cum ar fi codurile de la vehicule, sau efectele exploziilor. Și toate de o calitate relativ bună. Într-un cuvânt, exact cum

trebuie să arate un add-on care se respectă.

Bune, dar și rele

Bineînțeles că există și defecte. Unul dintre acestea este slaba legătură dintre episoadele jocului. Deși acestea sunt construite ca fiind părți ale unei povești, uneori legătura lipsește. Spre exemplu, un episod se termină într-un laborator chimic, iar următorul începe într-un club. Apoi armele noi sau cele vechi (îmbunătățite), desigur că ne-au bucurat pe toți, pentru că așa se întâmplă cu lucrurile noi, dar parcă așteptam ceva nou cu adevărat. Ceva care să mă determine să afirm că jocul a depășit măcar în acel domeniu produsele de top ale genului. Și parcă auzindu-mi supărarea, cei de la 2015 au introdus două obiecte noi, care parcă depășesc alte producții la capitolul „items”. Primul dintre aceste obiecte este o lanternă de care trebuie să recunoaștem că era mare nevoie, și care face treabă bună, chiar mai



bună decât cea din Half-Life. Al doilea obiect este o pereche de ochelari sensibili la căldură. Sunt extrem de utili, deoarece o mare parte din acțiunea jocului se desfășoară în întuneric. Un alt element pozitiv pe care *Wages of SiN* îl aduce este reprezentat de noul mod multiplayer care folosește hoverbikes. Va fi o adevărată distracție să-ți împuști prietenii în timpul unei curse în mare viteză.

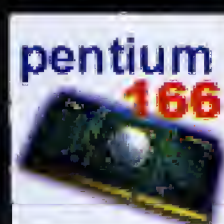
Dar destul cu laudele! Să mai vedem și niște aspecte la care ar fi trebuit să se umble, dar nu s-a făcut acest lucru. Unul dintre acestea este acțiunea jocului. De asemenea, calitatea sunetelor și a graficii nu a fost prea bună în jocul original, și de aceea era de așteptat să se încerce o îmbunătățire a acestora. Lucru care nu prea se observă.

Concluzia pe care o putem trage este că, prin părțile sale bune și rele, *Wages of SiN* este un add-on pe care cei cărora le-a plăcut SiN-ul nu trebuie să-l rateze, pentru că îi așteaptă alte nopți și zile petrecute în fața calculatorului. În schimb, cei cărora nu le-a plăcut jocul original, zic eu că merită să arunce o privire peste *Wages of SiN*, poate își vor schimba părerea.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
Mission Pack
Producător:
2015
Distribuitor:
Activision



Review Special





Software

Niște jocuri nebune nu puteau face decât niște programatori trăzniți.

Aceasta este părerea tuturor celor care au avut ocazia să-i cunoască personal pe cei ce lucrează la **Id Software**. De la vlădică la opincă nu este unul care să nu aibă o roțiță lipsă la angrenajul ce le ține loc de materie cenușie. Dar așa nebuni cum sunt, au reușit să cucerească lumea cu produsele lor. La ora actuală **Id Software** reprezintă unul dintre liderii incontestabili ai pieței de jocuri. Iar această poziție au obținut-o scoțând un *Wolfenstein*, *Doom* sau *Quake*. Grafica revoluționară, suspansul și nu în ultimul rând cantitatea imensă de substanță roșie care este împrăștiată peste tot, a cucerit simpatia gamerilor de pe toate meridianele. Nici cu realizările tehnologice nu au rămas în urmă: engine-ul *Quake II* este în continuare unul dintre cele mai bune realizări, cu calități impresionante atât în 3D cât și pentru multiplayer. Și în urma succesului imens pe care îl au, continuă să lucreze cu spor, iar ultimul lor proiect este mult așteptatul *Quake III*.

La ieșirea din Mesyuite, Texas, undeva pe dreapta autostrăzii, este construit cartierul general al **Id Software**. O clădire imensă cu geamuri fumurii și o mulțime de mașini de lux este panorama pe care o poate admira orice trecător prin zonă. Însă cei care vor intra vor rămâne muți de uimire de ceea ce vor vedea înăuntru.

Id Software și-au început cariera practic cu *Wolfenstein* care a introdus în lumea jocurilor un nou

gen: cel al shooter-elor first-person. A urmat apoi cel de-al doilea mare hit al lor: *Doom*. Și hit e puțin spus, fiindcă practic acest titlu a bulversat lumea gamerilor. Însă nimic nu se compară cu ravagiile ce avea să le facă un alt joc **Id Software**: *Quake*. Primele simptome ale dependenței *Quake* au început să se facă simțite. Fete supte, cearcăne sub ochi, munți de cutii de bere, tastaturi și joystick-uri făcute praf ... sunt doar câteva exemple. Și lumea dorea *Quake*... tot mai mult *Quake*.

Cei de la **Id Software** atât au așteptat și hărnicuți cum sunt au scos repede din buzunar *Quake II*. Engine-ul cu totul nou și foarte performant, grafica bestială și nu în ultimul rând șansa de a-ți pulveriza prietenii prin rețea au dus în extaz întreaga masă de quakeri. E adevărat că jocurile produse au fost bestiale, dar și modul în care **Id Software** le-a impus pe piață a avut un aport imens la succesul pe care l-au avut. O campanie publicitară foarte agresivă, dar nu în ultimul rând prezența masivă pe Internet, au fost principalele arme ale **Id Software**. Și nu numai deținătorii de PC-uri s-au putut bucura de produsele lor, ci și cei care dețineau console.

Septembrie 1990. Câțiva tipi foarte ambițioși (John Carmack, Adrian Carmack, John Romero și Tom Hall) au fondat o companie mică și obscură, **Id Software**. Primul joc produs a fost *Commander Keen*. Le-a plăcut ce a ieșit și au continuat să lucreze. În mai 1992



Apogee le distribuie primul lor joc adevărat, *Wolfenstein*. Ritmul de lucru se accelerează și la numai un an, în 1993, apare *Doom* care s-a vândut în peste 1,5 milioane de exemplare (nu la noi și nici la bulgari). Faptul că în 1994 *Doom* a primit titlul de „Game of the Year” i-a încurajat, și în octombrie același an apare *Doom II* și un nou record de vânzări, 2 milioane de copii. Și vine anul 1996 care aduce cu el *Quake*, iar în următorii ani o mulțime de noi mission pack-uri. Pe 9 decembrie 1997, **Id Software** împreună cu Activision lansează oficial *Quake II*. De atunci, sângeroasele deathmatchuri dintre cei 32 de gameri care se pot conecta odată nu au putut fi egale decât de măcelurile de pe Battle.net.

Sfârșitul de mileniu se arată pentru **Id Software** extrem de luminos, iar *Quake III: Arena*, aflat încă în fază de proiect, nu va face altceva decât să urce cota unei companii care a apucat-o hotărât pe drumurile gloriei. Dacă va ajunge sau nu până la cununița de lauri depinde doar de ei și de roțițele alea care lipsesc. Dacă vrem să continuăm să vărsăm tone de sânge virtual sau de substanță din aia verde, care-i ține câteodată locul, atunci să le ținem pumnii și să le urâm: Jump to the Next... BLOODSHED!!!





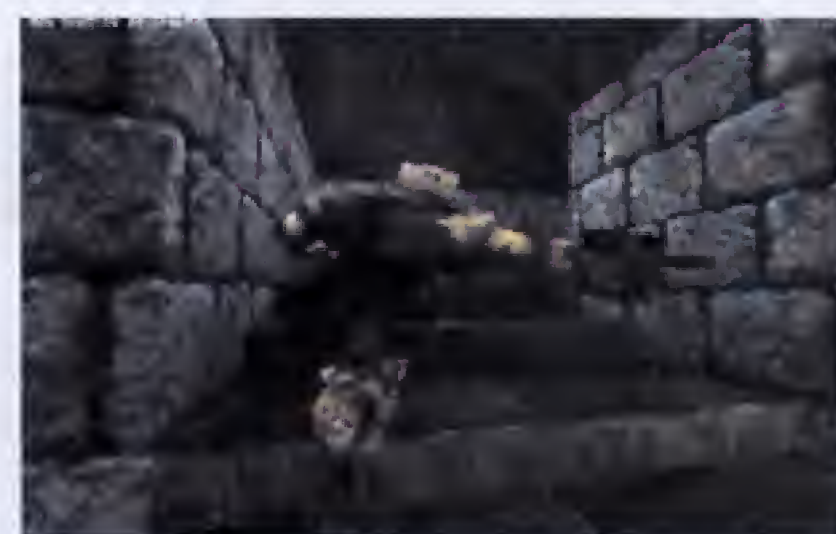
QUAKE

ce a fost, ce este sau ce va fi!



Acțiune, aventură și mult, mult sânge = Quake
– cel mai tare shooter al acestui sfârșit
de mileniu!!!

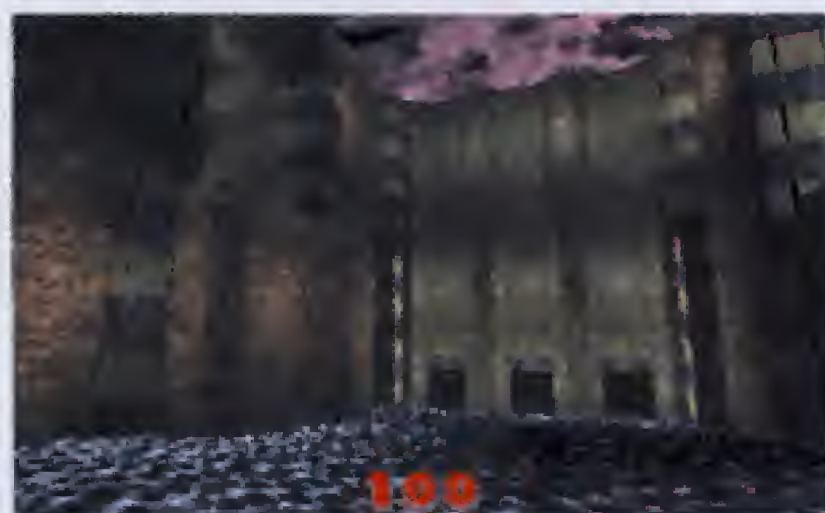
Sunt convins că pentru foarte mulți dintre noi cuvântul *Quake* trezește amintiri dintre cele mai plăcute. Cred că dacă am fi curioși să ne uităm în dicționar la litera „S” vom găsi cu siguranță scris *QUAKE* în locul cuvântului shooter. Ani de-a rândul am jucat tot felul de astfel de titluri. Fiecare dintre acestea aveau ceva interesant și fascinant, ceva care ne-a atras și care ne-a făcut să îl butonăm ore în șir. La început a fost Wolfenstein, apoi a urmat Doom, după aceea a venit Heretic și în cele din urmă a sosit *Quake*. Acesta din urmă a reprezentat și reprezintă punctul culminant al genului 3D shoot'em'up. Și asta pentru că titlul în cauză are acel „je ne sais quoi” care ne atrage atât de mult și care ne face să pierdem zile și nopți în fața calculatorului. Sunt convins că toate produsele pe care vi le-am enumerat mai sus au trezit în voi amintiri dintre cele mai frumoase. Cred că momentele în care ați jucat Doom, Heretic sau *Quake* sunt unele dintre cele mai însemnate clipe pe care le-ați petrecut în fața calculatorului. Dacă ne gândim bine,



aceste jocuri au scris istoria genului first person. Chiar dacă odată cu trecerea timpului produsele au devenit din ce în ce mai sofisticate în ceea ce privește grafica, sunetul și acțiunea, sunt sigur că întotdeauna veți rula cu plăcere unul dintre titlurile de care vă vorbeam mai sus.

La început a fost Quake!!!

Să tot fie vreo trei ani și ceva... Acesta este începutul unei mari aventuri în Quakeland, o lume dură în care doar cei puternici supraviețuiesc. Acțiunea constă într-un atac al unor bloody enemies asupra unei baze terestre. Aceștia sunt veniți dintr-o altă dimensiune și poartă numele de cod Quake. Cum era și normal, semenii noștri, oamenii, nu puteau sta cu mâinile în sân și s-au gândit că ar fi mai bine să îi oprească pe acești alieni plini de tupeu care încearcă să distrugă scumpa noastră planetă. Așa că marii conducători ai acelor vremuri s-au strâns laolaltă la un pahar pentru a se gândi la un plan de salvare a omenirii. După lungi și aprinse discuții, aceștia au





pus la cale operațiunea Counter-strike. Această operațiune consta în distrugerea unei baze militare a alienilor. Asta nu era tot, deoarece mai trebuia eliminat și cel care conducea întreaga operațiune a extraterestrilor, un monstru diabolic numit Shub-Niggurath. Această dihanie era de fapt o creatură oribilă, un fel de moluscă respingătoare care dădea naștere tuturor arătărilor pe care le-ați întâlnit în joc. Așadar, misiunea gamerului nu era una deosebit de ușoară. Oricum, pentru acea vreme, primul joc din seria *Quake* a reprezentat o adevărată pată de culoare în domeniul 1st person-urilor. Acesta a fost începutul ...

Apoi a urmat Quake II !!!

În momentul în care a apărut *Quake II*, gamerii din toată lumea au fost plăcut surprinși de calitatea acestuia. Această nouă versiune nu avea nimic în comun cu fratele său mai mare. Poate doar numele și probabil ceva idei în ceea ce privește engine-ul. De data aceasta, acțiunea este mult mai completă. În această versiune avem de-a face cu o invazie extraterestră în toată regula. Bineînțeles, misiunea noastră este

de a elibera planeta din ghearele acestor monștrii. Cum cea mai bună apărare este atacul, în *Quake II* lupta împotriva alienilor nu mai are loc pe Pământ ci chiar la ei acasă pe planeta Stroggs. Această planetă se află la mii de ani lumină depărtare de Pământ. Și cum tehnologia de zbor a omenirii nu permitea efectuarea unor călătorii atât de lungi, singura soluție a constat în șterpelirea unei nave militare inamice. Odată ajunși pe planeta Stroggs, misiunea voastră va fi de a distruge puternica bază militară a extraterestrilor. It's a tough job but somebody is got to do it!

Este vorba despre o echipă specială de asalt din armata TCM (Terran Confederation of Man) din care veți face și voi parte. Obiectivul este simplu: distrugerea bazei principale a extraterestrilor. Astfel, va trebui să ucideți cu sânge rece fiecare creatură care vă va sta în cale. De data aceasta ați avut de înfruntat nu mai puțin de 18 rase de monștrii, care mai de care mai duri și sângeroși. La fel ca și în versiune anterioară, după ce veți uciide toți monștrii pe care îi veți întâlni, va mai trebui să înfrunțați o dihanie asemănătoare lui Shub-Niggurath, conducătorul alienilor din *Quake*.

În comparație cu primul *Quake* s-au schimbat foarte multe lucruri. Chiar și A.I.-ul a fost vizibil îmbunătățit. Dușmanii voștri au devenit mult mai inteligenți, putând să pună la cale tot felul de diversțiuni care să vă prindă pe picior greșit. Dacă în prima versiune aceștia mureau cam în același mod, acum fiecare inamic pe care îl veți re-



duce la tăcere, va da ortu' popii în cele mai spectaculoase moduri. Unii chiar se vor târî și vor încerca cu un ultim efort să mai tragă o dată.

În ceea ce privește gun-urile, știți prea bine că sunt în număr de 11, începând cu un blaster care înlocuiește barda din primul *Quake*. Va urma apoi o mitralieră, un lansator de grenade, rail-gun, un shot-gun și un super shot-gun, chain-gun, un lansator de rachete, ceva grenade de mână și un hyperblaster. Bănuiesc că în ceea ce privește arsenalul de arme nimeni nu are nimic de obiectat.

Va fi Quake III !!!

Cei de la IdSoftware promet că odată ce vom juca *Quake III* vom avea parte de o adevărată expe-



riență în ceea ce privește shooter-ele. Oricum, această nouă continuare se anunță a fi bestială. Grafica este pe măsura așteptărilor noastre. În comparație cu Quake II, textura este mult mai bine realizată și nu va mai fi plină de maro și gri, însă sunt convins că va inspira același sentiment de teamă. Pe lângă numeroasele îmbunătățiri vom putea regăsi și câteva trăsături din versiunile anterioare. Una dintre acestea ar fi întunericul terifiant atât de caracteristic unui joc din seria Quake.

La fel ca și în Quake II, inamicii voștri vor fi deosebit de vicleni. Aceștia vor fi capabili să se acopere unul pe altul și chiar să se ferească câteodată din calea gloanțelor. S-a încercat și de data aceasta ca fiecare dușman pe care îl vei ucide să moară cât mai spectaculos și cât mai diferit unul de celălalt. Și aici se va simți reculul armelor care câteodată se poate dovedi a fi extrem de supărător.

Ce mai, este un joc care este catalogat de majoritatea revistelor de specialitate ca unul dintre cele mai tari shooter-e ale anului 1999. Și mi se pare normal, deoarece este limpede pentru toți că seria Quake este cea mai reușită.

Armele sunt cam aceleași ca și în Quake II. Singura diferență este aceea că de data aceasta vor fi ceva mai ușor de controlat. Când spun asta, mă refer la faptul că ținta este mult mai precisă, iar reculul este redat mult mai real. În ceea ce privește A.I.-ul, diferența nu este prea mare între acesta și cel din versiunea precedentă.



Oricum, să nu uităm că avem de-a face cu o continuare a lui Quake II: un joc care a scris istoria. Sunt convins că gamerii se așteaptă la ceva ultra, mega, giga care să îi fascineze la fel sau chiar mai mult decât versiunile anterioare. Să sperăm că nu vor fi dezamăgiți.

QUAKE – trecut, prezent, viitor!

Ei bine, cam asta ar fi de spus despre mitul Quake. Nu cred că există vreun gamer care se respectă care să nu aibă în gameoteca sa vreo versiune a acestui shooter. Sunt convins că există milioane care au jucat la sânge acest titlu și care abia așteaptă să vadă cum va

fi Quake III. Cred că majoritatea gamerilor au regăsit în seria Quake cam tot ce așteptau de la un joc de acest fel. Spun asta deoarece după părerea mea nu cred că mai există pe piață la ora actuală un shooter care să se ridice la înălțimea exigențelor noastre sau care să amenințe poziția de lider a Quake-ului. Sunt însă convins că în viitor este posibil să apară realizări mult mai reușite care să ne captiveze și să ne fascineze în același mod. Dar mai sunt convins că epoca Quake a reprezentat, reprezintă și va reprezenta un punct de referință în lumea jocurilor pe calculator, respectiv a shooter-elor.

Wild Snake



Technical data

Gen:
Shooter
Producător:
Activision
Distribuitor:
IdSoftware



HEXEN



Creat de ID Software în anul 1995, *Hexen* dorea să ofere ceva diferit față de *Doom*, în care omorai în stânga și în dreapta cu tot felul de arme normale (adică cunoscute) sau futuriste, sau făceai un adevărat măcel în masă dacă aveai o armă puternică. Mediul în care se petrece acțiunea din *Hexen* sunt castelele vechi și pline de capcane, iar armele sunt săbiile, buzduganele și chiar mâinile goale. Astfel, fiecare monstru din joc va trebui omorât individual. Aici întâlnim același engine ca și cel pe care a rulat *Doom*, în schimb grafica este foarte slabă comparativ cu acesta din urmă. Apariția lui după *Doom* ar fi trebuit să-i ofere o grafică mult mai bună, dar nu a fost să fie. Acest aspect s-a schimbat însă odată cu apariția pe piață a lui *Hexen 2*. Dar să vorbim despre prima versiune.

Câte ceva din game

Iată un first person în care omorâțul a tot ce prinzi în cale nu este lucrul esențial, ci rezolvarea unui puzzle cu ajutorul diferitelor item-uri și descoperirea tuturor capcanelor și locurilor ascunse din castelele și din peșterile prin care umbli. *Hexen* conține extrem de



multe elemente caracteristice unui RPG: puzzle-uri de rezolvat, item-uri pe care trebuie să le strângi etc. Cel mai important element este însă reprezentat de personajele pe care le întrușipezi: un magician, un luptător și un om al bisericii.

Dar să facem cunoștință cu caracterele din joc, fiecare cu calitățile și aptitudinile lui, cu defectele și armele specifice. Primul personaj este Baratus, un luptător de meserie. Era să uit! Fiecare personaj este caracterizat de patru abilități: viteza (uneori fuga-i rușinoasă dar e sănătoasă), armura cu care este înzestrat, puterea și nu în ultimul rând magia. Baratus este bun atlet, știe să fugă bine, are puterea mare și multă armură pe el, dar o duce foarte prost la capitolul magie. Este bun din mai multe motive: în primul rând este puternic, ceea ce înseamnă că poate distruge adversarii mai slabi cu armele de bază, păstrându-și armele puternice pentru oponenti puternici. Armele lui sunt: (1) o mânășă cu spini pe ea (este arma cu care începi jocul), (2) o secure, (3) un ciocan pe care poate să-l și arunce, (4) o sabie magică care aruncă cu foc. Alt personaj este magicianul pe nume Daedolon. Tipul ăsta nu prea este bun la lupta corp la corp, are armură și forță slabă, în schimb armele lui sunt eficiente de la distanță, așa că păstrați o bună distanță față de inamici. Fiind bun magician, armele lui au legătură cu magia pe care o practică. Are un fel de toiag care trage cu gloanțe albastre, o chestie care emite un fel de arc electric ce rade tot în calea lui, niște cioburi care îngheață adversarul, și cea mai distructivă armă din tot *Hexen*-ul ... asta va



trebui să o găsiți singuri și să vedeți ce face.

Cel din urmă personaj este un om al bisericii, Parius. El se află cu calitățile undeva între cei doi, nu este un luptător bun și nici un magician grozav. În schimb are niște arme interesante. Prima armă este un buzdugan, a doua este un sceptru care trage cu două raze verzi (dacă trageți în adversar de aproape atunci va seca energia lui). El mai poate arunca un val de flăcări și mai are o armă ucigătoare care face adevărate ravagii în rândul inamicilor. Având legături spirituale, are o armă care aruncă



vreo patru-cinci fantome în direcția în care tragi și acestea se despart după care încep să caute și să distrugă monștrii care se află în calea lor (partea bună a acestei arme este că nu trebuie să trageți exact spre inamic). Fiecare armă, în afară de cea de bază funcționează pe bază de magie, de mana găsită și adunată. Veți găsi tot felul de item-uri cum ar fi: sticle care conțin un gaz și împiedică trecerea prin el (puteți bloca anumite intrări să fiți siguri că nu vă atacă cineva pe la spate, partea proastă e că nici voi nu veți mai putea trece pe acolo), un mic ajutor (este un monstru mic când îl luați, dar în momentul în care îl aruncați se mărește de două ori față de statura voastră și începe să distrugă orice ființă care ar putea să vă facă vreun rău), diferite chestii care atacă și distrug adversarii (este un item cu ajutorul căruia puteți arunca patru bile și orice ființă care atinsă de bilă se transformă într-un porc).

Niscai sugestii

În primul rând, ăsta e genul de joc în care trebuie să fii în continuă mișcare. Ești mult mai rapid decât monștrii, așa că este bine să tragi și să lovești în timp ce te miști (mai ales dacă sunt mulți). Veți observa că puteți ataca monștrii de la distanță, asta și pentru că ei nu vin direct spre voi ci se mișcă în zig-zag, așa că loviți, retrageți-vă și iar loviți (până dau colțu').

Jocul, deși nu arată prea bine, are totuși unele momente destul de bine realizate. Unul dintre acestea este moartea unui monstru. Parcă

explodează și bucăți de carne cad în preajma lui, iar sângele se împrăștie pe o arie mică în jurul lui sau în cazul în care tragi cu fantomele alea de la omul bisericii vei vedea cum vine un monstru spre tine și deodată îi iese prin piept (gen Alien) o fantomă și cade la pământ într-o baltă de sânge. Legat de aceste momente de „groază” trebuie să vă spun că la începutul jocului scrie clar că sunt secvențe sângeroase. Aviz celor care au probleme cu stomacul!

Alt aspect al acestui joc sunt elementele de RPG. Trebuie să umbli prin toate colțurile mediului în care te afli, pentru că orice găsești îți poate fi de folos. Acest căutat este necesar rezolvării puzzle-ului din joc, dar și găsirii de mană și a altor sticlute care te vor ajuta în greaua misiune în care ai pornit. În momentul în care aveți o armă mai bună nu vă apucați să trageți cu ea până se consumă, învățați să cunoașteți toate armele și cum se folosesc ele cel mai bine (în monștrii ăia mai slabi nici nu are rost să trageți cu a patra armă, este o simplă risipă de mană).

Chiar dacă este cam vechi, mediul are mare legătură cu acțiunile tale. De exemplu, veți găsi chiar de la început un fel de picturi pe sticlă în spatele cărora veți găsi diferite obiecte, dar în schimb, spartul acestor sticle vor aduce monștrii care sunt în apropiere. Tot cu ajutorul sunetelor veți afla dacă cineva se luptă în preajmă sau tocmai a trecut printr-o poartă a spațiului (veți da peste o grămadă de astfel de porți pe tot parcursul jocului), chiar și deschisul și închisul ușilor trebuie să fie pentru voi momente de atenție pentru că în orice clipă vă puteți trezi cu cineva care vă atacă. Un mic sfat: jucați cu căștile pe urechi! Veți auzi mult mai bine și veți trăi un adevărat suspans, mai ales că muzica seamănă extrem de mult cu cea din filmele lui Alfred Hitchcock.

Nyk



Technical data

Gen:

1 st person

Producător:

ID Software

Distribuitor:

ID Software

486

8 Mb

DOS



Doom

Marele urmaș a lui Wolfenstein

Iată un joc care în anul 1993, anul lansării lui pe piață, a făcut multă vâlvă în rândurile gamerilor. Drept pentru care au urmat o serie de add-on-uri, de noi versiuni în care erau îmbunătățite grafica, mișcările și armele. Prima versiune a avut trei episoade: Knee-Deep in the Dead, The Shores of Hell și Inferno, fiecare având cam opt episoade. Ce m-a atras pe mine de la început la acest joc umorul care apărea pe ici pe colo în ciuda scenelor cu monștrii morți, cadavre și părți ale corpului omenesc agățate pe toate zidurile. Chiar la început, la selectarea nivelului de dificultate se simte acest lucru. Ai de ales între



cinci nivele de dificultate: I'm too young to die; Hey, not to rough; Hurt me plenty; Ultra violence; Nightmare. Sau dacă vrei să ieși din joc apar înaintea mesajului „Press y to quit”, diferite mesaje de genul „nu pleca, pentru că este un monstru după colț care te așteaptă”.

Kill'em all !!

Fiind vorba de un shoot'em up, un lucru important sunt armele. În

această primă versiune a Doom-ului avem 7 arme. O drujbă, un pistol, o pușcă (cum au polițiștii americani), o mitralieră (cu multe țevi care se rotesc când tragi cu ea), un aruncător de bulgări de foc, și două arme mai sofisticate (una cu undă electrică și alta care creează niște explozii mari). Pușca este bună pentru că distruge oamenii și monștrii ăia mai mici cu un singur foc, în cazul în care îi nimerești (partea bună este că, dacă sunt unul în fața altuia, poți omorî doi trei odată, în schimb se încarcă greu). Mitraliera este foarte bună pentru că (chiar dacă kilărește mai greu), îi face pe cei care te atacă să nu aibă timp să riposteze, iar pe monștrii cărora le place să guste din tine îi încetinește. Cât despre mediu trebuie să spun că este foarte real. De exemplu, chiar dacă gloanțele nu rămân în zid, iese fum în momentul în care acestea ating suprafața lui. Dacă primești un glonț sau o bilă de foc, corpul tău se mișcă și te trezești la jumate de metru într-o parte sau alta, în funcție de direcția de unde a venit lovitura. Dacă înaintezi și observi niște gloanțe care ricoșează de peretele din față atunci poți să fi sigur că cineva din spate se chinuie să te nimerească.

Monștrii și oamenii care te atacă nu sunt chiar proști. Se apropie de tine în zig-zag ceea ce îi face greu de nimerit mai ales cu pușca (care trebuie încărcată după fiecare glonț), iar în momentul în care s-au apropiat și trag în tine, nu rămân pe loc, ci trag o dată după care își schimbă poziția și tot așa. Inamicii sunt reprezentați de oameni înarmați cu



puști, monștrii care aruncă cu bulgări de foc sau electrici sau monștrii care se apropie de tine și încep să te mănânce de viu. Un alt aspect bine realizat este momentul în care omori acești monștrii. Tragi în ei cu pușca și sar bucăți de carne înainte de a muri (în unii trebuie să tragi chiar mai multe focuri pentru a-i face să moară). Sunt și multe aspecte pe care le găsesc supărătoare cum ar fi lipsa posibilității de a te ghemui și a sări. Altul ar fi modul în care privești. Nu poți privi decât la nivelul la care ești. Astfel, în multe locuri în care mergi pe marginea unui zid, sau ceva asemănător, nu poți să te uiți în jos să vezi dacă este sau nu ceva acolo. Există multe situații de acest gen și mi s-a întâmplat să nu pot sări pe celălalt zid și am aterizat jos fără posibilitatea de a mai ieși de acolo. Reload again! Sau dacă ești pe margine și unul de jos trage în tine nu ai cum să tragi în el chiar dacă jocul dispune de auto-aiming. Dar toate astea țin de trecut, și la vremea lui, *Doom* a impresionat și a fost îndrăgit de mulți fani ai acestui gen.

Ny6

Technical data

Gen:
Shooter
Producător:
ID Software
Distribuitor:
ID Software



WOLFENSTEIN 3D

Amintiri de pe vremea când abia
învățam ce este acela un calculator

In momentul în care am rulat din nou după atâția ani acest joc, o nostalgie m-a cuprins gândindu-mă ce grozav mi se părea *Wolfenstein*, în acel moment al vieții mele de gamer, din punct de vedere grafic și al stilului. Dacă stau să rumeg puțin amintirile, cred că acest titlu m-a făcut să îndrăgesc stilul first person view și genul shoot'em up. Ceea ce m-a atras de la început a fost faptul că este un fel de „simulator uman”, pentru că poți trăi emoții „virtuale” omenеști foarte intense. Erau momente când mă speriam dacă apărea un soldat din senin sau mă rodea un câine și imaginea devenea roșie (pe monitorul 386-lui pe care îl aveam se vedea alb-negru, dar îmi imaginam că este sânge).

Dar cum era jocul?

Creat de ID Software în colaborare cu Apogee, *Wolfenstein 3D* a fost unul dintre cele mai răsunătoare titluri la apariția lui, câștigând o serie de premii. Pe scurt, acțiunea se petrece



în castelul Hollenhammer unde un doctor al lui Hitler, dr. Schabbs, încerca să construiască soldatul perfect. Personajul tău este închis și reușește să omoare un soldat și să-l ia arma. De aici continui tu, așa că Get Psyched (cam așa sună îndemnul când începi un nivel: fă-ți de cap).

Sound. Sweet music for my ears. Da' de undel Remarcabil pentru acest titlu este faptul că folosește Sound Blaster-ul și nu scoate sunete prin difuzorul calculatorului, care fac să-ți curgă sânge din urechi. Enervant este că scoate un sunet urât când ștergi zidul în timp ce mergi sau dacă încerci să deschizi ceva care de regulă nu se deschide. În schimb, te introduce în acea atmosferă a kilăritului prin sunetele destul de reușite ale soldaților care strigă în momentul în care îl omori un „alii” lung, iar soldații ăia mari cu automate spun „mein heimen” și cad pe spate, scăldându-se într-o baltă de sânge.

Grafica? Ținând cont de vremea în care a apărut pot spune că a avut o grafică bestială. Dacă se intitulează *Wolfenstein 3D* nu trebuie să vă imaginați efectele 3D din vremea noastră. Personajele arătau bine, se mișcau natural, dar existau și o grămadă de bug-uri legate de apariția lor. Dacă era un leș pe jos și te învârtea pe loc, acesta își schimba poziția pentru a fi



paralel cu view-ul tău (soldații, câinii). Chiar și când mergeau aceștia păreau că patinează și nu veneau oricum, ori se îndreptau drept spre tine ori se deplasau pe diagonală. Un alt aspect supărător era modul de a intra pe o ușă. Trebuia să nimerești exact intrarea și de obicei intratul într-o încăpăre se făcea ștergând zidul din dreapta și stânga ușii respective până nimereai chiar pe centru. Pe lângă kilăritul soldaților și strângerea de obiecte prețioase mai trebuia să găsești niște locuri secrete, ascunse de obicei după tablourile alea mari din joc. Trebuie să luați toate tablourile la rând, ba chiar și unele bucăți de zid pentru a nimeri un loc ascuns. Este bine să dați de aceste locații pentru că aici veți găsi arme mai bune, muniție, medical kit-uri. Ultima misiune a primului nivel nu o veți termina fără să descoperiți un loc secret, în care veți găsi o grămadă de muniție și medicamente. Un lucru distractiv sunt ușile. Parcă au un fel de senzori, se deschid și se închid după un anumit timp, dar rămân deschise dacă se află cineva pe traiectoria lor.

Ny6

Technical data

Gen:
Shoot'em up
Producător:
ID Software
Distribuitor:
ID Software

486

16 Mb

DOS



Bezna din 2000

Stăteam mai deunăzi shi mă gândeam (tare, nu?) cam care mai este problema cu Y2K. Adică, mai precis, bug-ul anului 2000... pentru că tot un bug este, nu?



O fi pretzul mai mare dar eu ash lua asha o cutiutză, arată cool... în plus e de metal shi potzi sparge capetele posibililor hotzi. Dar dacă e mai multzi... DCM (Dumnezeu Cu Mila).

In primul rând am putea asocia această problemă cu minunata apocalipsă a lui Nostra-dama cum că cică o să fie rău. În primul rând trebuie să vă fac nishte precizări ca să shtitzi de ce râdetzi. Ashadar shi prin urmare odată ca niciodată a fost un mosh shi o babă care nu aveau ce face (asta undeva în trecut pe când zburau porcii shi Bill Gates avea doar un garaj shi două taste) shi s-au apucat de contabilitate pe computer.

Au lucrat ei ce au lucrat (între timp porcii au aterizat... de tot) shi cum lucrurile au început a se complica shi pentru că lenea era/este/va fi cucoană mare, le-a fost lene să scrie data pe de-a-ntregul asha că s-au rezumat la numai două cifre, shi anume la ultimele două (logici). Toate acestea dat fiind că se petreceau cu mult timp în urmă nu i-a făcut pe respectivul mosh shi respectiva babă să se gândească (asha cum făceam eu la începutul articolului) la faptul că într-o bună zi, într-un viitor foarte îndepărtat o să vină anul 00... de la 2000. Prin urmare lucrurile au rămas neclintite pentru o lungă bucată de timp, căci (după cum sustzin de mult timp) nimeni nu gândeshte.

Shi pentru orice eventualitate cineva a stat să se gândească shi la voi asha că a scos pe piață un Survival Kit. Dar cum nu se poate gândi numai la voi s-a gândit shi la el: Kit-ul costă numai 89\$.

Acum însă a venit momentul crucial în istoria omenirii când omul după ce a inventat roata mai are o sclipire de inteligență privind calendarul din bucătărie shi distrându-se la ideea celor două 00 de la 2000 (2k). Atunci avu loc momentul de iluminare... „Ce se va întâmpla când vom ajunge în 2k cu cele două cifre?”

Pierzi shi câștigi

Odată cu realizarea mării prostii făcute în trecut, omul începu a se scăr-pina în vârful muntelui de creier folosit la 3%, shi trase o sperietură bună la gândul că va rămâne foarte probabil blocat între anul 1900 shi 1999 căci nu va fi ushor a rezolva problema Y2k. De ce este ea o problemă? Simplu: atunci când omul nostru va celebra venirea noului mileniu pe data de 31 decembrie 2000 (ceea ce este din nou greshit pentru că mileniul va începe pe data de 1 ianuarie 2001) s-ar putea ca din nefericire să rămână fără mult iubitele artificii (apropro de descoperirea focului) pentru că acestea din

urmă erau controlate de un computer ca al meu shi ca al tău, shi care din prostie în loc să treacă în anul 00 a trecut în anul 00 dar de la 1900 pentru că... deh... Pentiumul nostru up-gradat la D-zeu shtie ce monstruozitate de mashină nu shtie să schimbe 19(99) în 20(00).

Pe lângă faptul că artificiiile nu vor mai ilumina cerul înnorat (ar fi o chestie să plouă în noaptea de Rev, nu?) se vor mai stinge shi luminile, televizoarele, radiourile pentru că cei de la centrală nu au reushit să scape de bug-ul Y2k. Dar la ce vor duce toate aceste împiedicături ale tehnologiei noastre avansate? Din nou răspunsul este foarte simplu: la renashterea unei noi puteri mondiale!!! ROMANIA!!! Aleluia!! Fratzilor! Păi cine o să aibă curent pe acest pământ când întreaga umanitate va fi în beznă celebrând... mileniul... vă spun eu... românashul, păi shi normal că el are centrală



Vă stau la îndemână una bucată busolă, una bucată ceas ce numără invers zilele (deci probabil că expiră în 2000), una bucată lanternă shi două zaruri pentru văzut dacă shanse este să nu fitzi afectatzi de Bug, una bucată abac shi patent multilateral dezvoltat inxpirabil la contactul cu apa (sper).

cu lopetzi de lemn care datorită lipsei de fonduri din PIB nu au fost racordate la noul sistem computerizat (da, da, ăla format din trei motherboard-uri legate în paralel chiar în acelashi sertar cumpărat din banii unui contribuabil ce nu a mai avut nevoie de bani shi s-a aruncat de pe Intercontinental în speranța unei lumi mai bune).

Acum trebuie să precizăm că tot românul nostru va fi plin de experiență pentru că din nou... deh... colac peste pupăză avem shi eclipsa lu' peshte în România așha că stăm bine cu lucrurile în beznă. În concluzie ciobănelul nostru de pe plaiurile mioritice va avea astfel posibilitatea de a acorda americanului primul împrumut din istoria lumii în valoare de un bec (scos din visteria Românului de la elemente de siguranță natzională), upgradabil la un bec + una bucată fir legătură la moara de vânt a lu' Ion ca să se shi aprindă. Deh shi a treia oară căci shtie el românul ce face cu becul lui... într-o bună zi va veni el înapoi înzecit (10 becuri mai precis) astfel crescând consumul populației de curent electric cu 110%.



Shi cum este americanul inventiv shi scoate bani din piatră seacă așha shi cu Bug-ul 2000. Unii n-au ce face așha că fac bani cu tricouri... mesajul îl vedetzi.



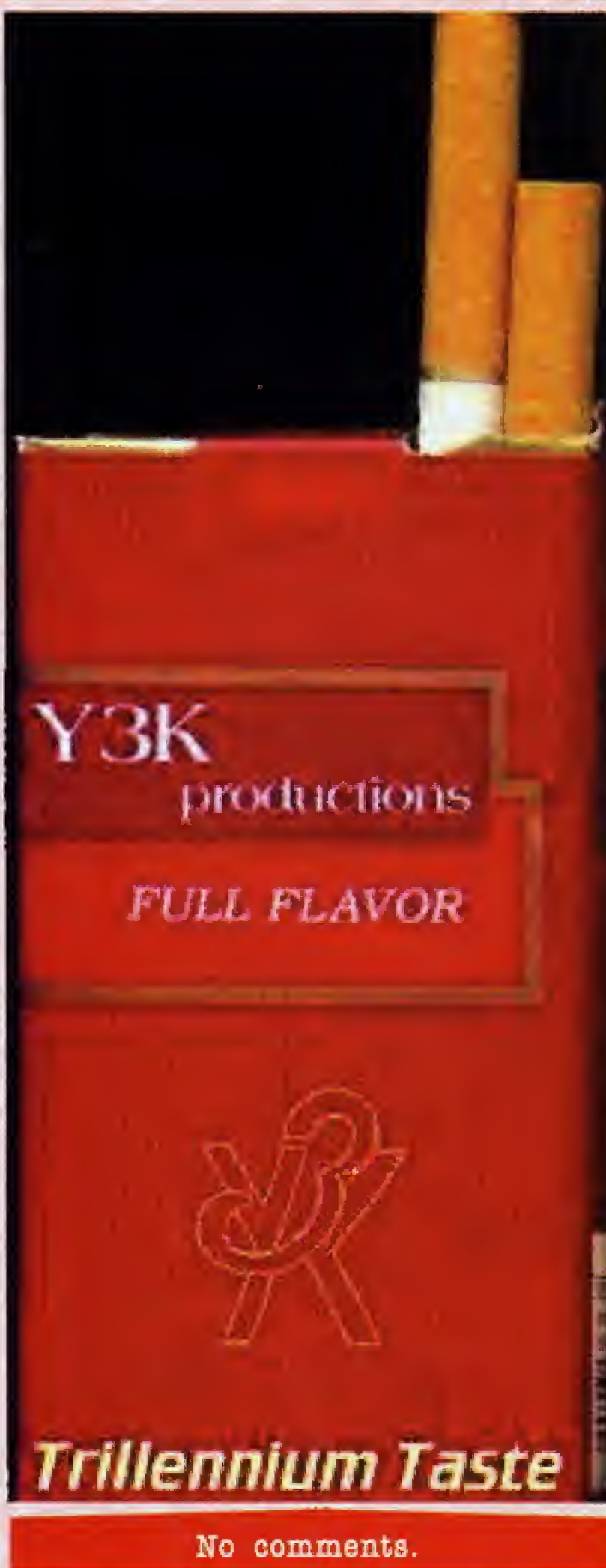
Dar iată că deviarăm

Revenind la al nostru bug Y2K care își face simțită prezentza mai prin toate canalele (de TV) de la CNN la mult prea îndrăgitul Discovery, de la care am shi avut plăcerea sadică de a afla că unele produse alimentare cu data de expiratie au fost rejected by the casă ca fiind expirate în 1909 după cum credea calculatorul când ele de fapt expirau în 2009. Dar noi am fost/suntem/shi vom fi români aici shi în veci, pe noi prea mult nu ar trebui să ne afecteze o astfel de problemă căci (shi din nou) deh... noi nu suntem practic în mileniul II încă, deshi săpăm o groapă în speranța de a trece pe dedesubt shi să ieshim în fatza celorlaltzi în anul 3000.

Cam atât despre apocalipsa mult prea preconizată shi ashteptată din cele mai vechi timpuri... dat fiind că deja s-a ratat o ocazie la trecerea din anul 999 în 1000. Succes tuturor shi nu uitatzi ca în orice eventualitate să vă dotatzi casa cu una bucată frigider shi multe una bucată alimente inxpirabile, lanternă semnalizare shi una



Altzi în schimb își fac probleme pentru anul 3000... deh... țara arde shi noi ne pleptănam.



bucată opincă în caz de degerare pe timp de iarnă în marea trecere milenară. Gud Luk!

Sergio

TENNIS ARENA



Ia mai lăsați toate treburile deoparte și hai să ne relaxăm făcând puțin sport, că doar sportul înseamnă sănătate.

Dacă vrem să facem ceva sport, măcar să practicăm un sport nobil. Ca de exemplu sportul alb: tenisul. Și decât să pierdem timpul cu acordatul rachetelor, cu procurarea de echipament și cu alte probleme de acest gen, mai bine luăm un CD de la Ubi Soft, mergem cu el acasă, ne așezăm comod în fața consolei... și la treabă. Deși la prima vedere veți crede că glumesc, *Tennis Arena* este un titlu ce nu vă va lăsa să plecați prea ușor din fața televizorului. Ce, numa' mama și mătușa cu telenovelele lor?

Lăsând gluma deoparte, produsul celor de la Ubi Soft pare că este făcut să te țină pe scaun zile în șir. Dacă în prima perioadă scopul suprem va fi să învingi AI-ul într-un meci simplu, lucru deloc ușor de realizat, în momentul în care reușești cu mari eforturi, apare încă un cunosător, și după ce reglați conturile între voi, vă propuneți să jucați în aceeași echipă, într-un meci de dublu. Va fi și mai greu să obțineți victoria asupra unor adversari controlați de AI, care se mișcă foarte bine în teren. Va fi nevoie de sincronizare și de spirit de echipă pentru a izbândi. Și uite așa, vei găsi noi și noi provocări. Și chiar dacă la un mo-



ment dat te vei plictisi de *Tennis Arena*, un meci cu cineva care se crede mai bun este întotdeauna binevenit.

First game. Mister Lee Chan to serve

Jocul îți oferă posibilitatea de a alege dintr-un număr de 8 jucători. Aceștia sunt: William Lee Chan, Pierre Seguin, Greg Johnson, Dave Woodward, Zoe Taylor, Francesca Brodhini, Yoko Hayasmi și Talia Zadawi. Pe lângă aceștia, mai există două personaje pe care le vei putea folosi doar în momentul în care ajungi în nivelele superioare ale unui turneu. De asemenea, vei avea la dispoziție 5 terenuri cu suprafețe diferite. Acestea sunt: New York Park, Pyramid City, Ocean Cruise, Stadium și Coliseum. Vei fi printre puținii oameni care au posibilitatea să joace tenis la piramidele egiptene sau în Coliseum.

Controlul jucătorului se realizează destul de simplu. Singura obiecție pe care o am de făcut, este că, deși folosești același buton, și deci același tip de lovitură, vei avea surpriza că mingea va căpăta traiectorii diferite. Sau pur și simplu se lovește de tine, dar nu o poți returna în terenul advers.

Unul dintre avantajele producției de la Ubi Soft este reprezentat de diversitatea modurilor de joc oferite. Când ești singur poți juca un World Tour. Vei porni de pe poziția a 10-a în lume cu 310 puncte, având ca scop ocuparea primei poziții. Vei





participa la 4 turnee și în funcție de rezultatele pe care le vei obține vei primi puncte. Dacă nu ai timp pentru un întreg turneu, poți opta pentru modul Smash Tennis. Aici poți juca un singur meci, fie împotriva AI-ului, fie împotriva unui prieten, în cazul unui meci singles. Dacă selectezi un meci doubles, poți juca sau în aceeași echipă cu acesta împotriva calculatorului, sau împotriva altor doi oponenti dacă beneficiezi de un multi-tap. Dacă vă adunați între 4 și 8 gameri puteți porni un tournament.

Pentru a-i face pe fanii lui *Tennis Arena* să se simtă cât mai bine, cei de la Ubi Soft au introdus pe lângă loviturile obișnuite și două lovituri speciale. Pe prima dintre acestea o vei dobândi în momentul în care vei returna 6 mingi consecutiv peste fileu. Îți va apărea o stea galbenă la picioare, moment din care vei putea returna cu o putere deosebită. Fiecare jucător are 3 lovituri speciale: forehand, backhand și super smash. De asemenea există și unique super special shot. Pentru a beneficia de aceasta, trebuie ca în momentul în care ai o stea galbenă să mai returnezi încă 3 lovituri. Steaua va deveni roșie și va pălpâi.



Game, set and match

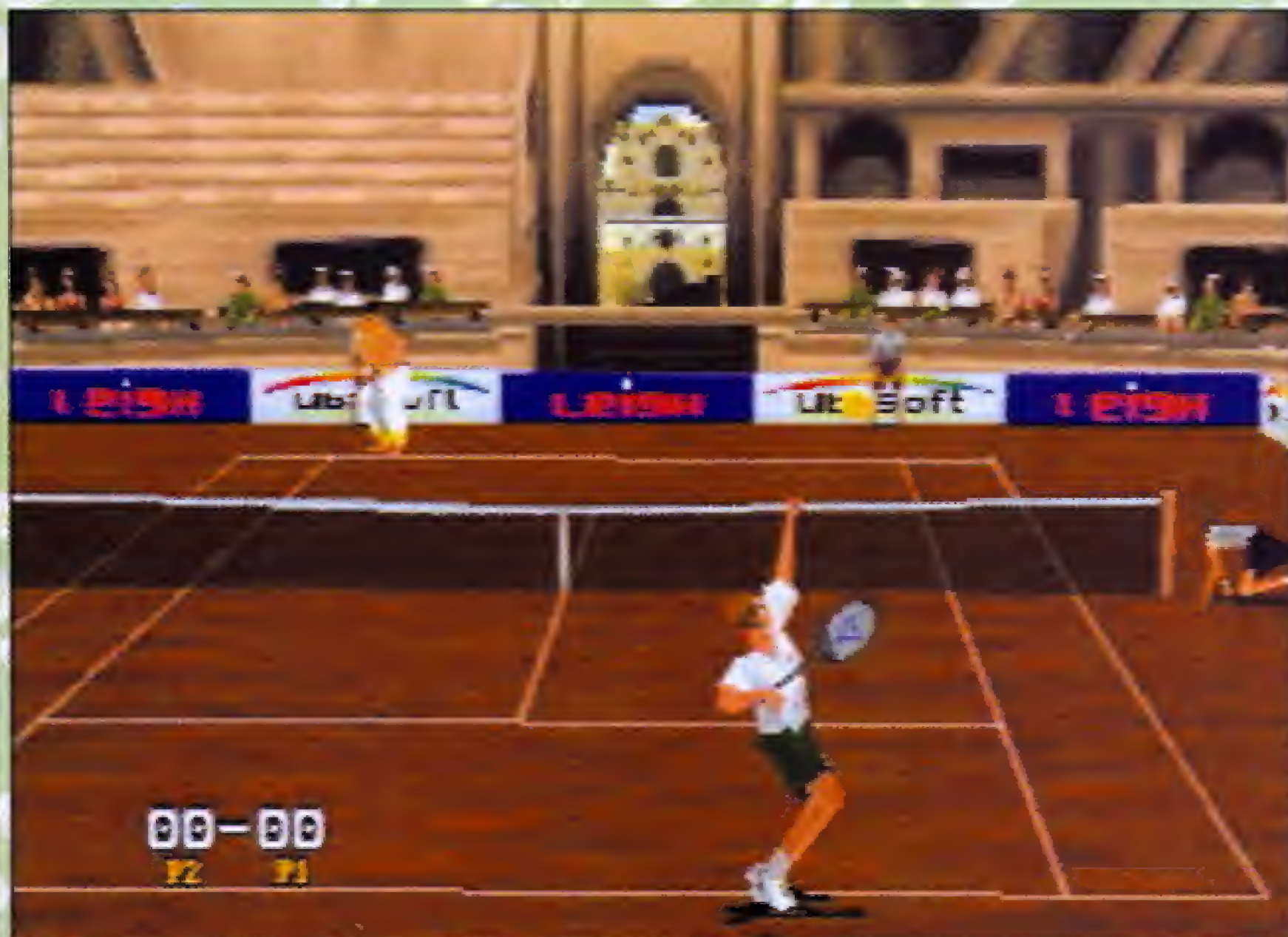
Sunetele sunt destul de buni. Muzica lipsește, lucru care poate să-i supere pe unii. Dar partea bună este că se aud în schimb sunetele unui meci de tenis, zgomotele rachetei, ale mingiilor. Că doar la un meci adevărat nu pun muzică, tot ceea ce contează este meciul în sine și tensiunea care se creează în jurul acestuia. Tensiune pe care cei de la Ubi Soft au amplificat-o prin țipete specifice fiecărui jucător în momente de bucurie sau de necaz. Aceste



sunete pot deveni enervante, mai ales dacă le scoate adversarul de bucurie sau tu de necaz. Se înțelege ce vreau să zic!

Totodată s-ar mai fi putut lucra la grafica personajelor. Dar modul în care sunt realizate arenele compensează această lipsă. Și ca orice simulator sportiv, în ciuda tuturor defectelor, *Tennis Arena* este și va fi gustat de către toți gamerii, indiferent de preferințe. Eu unul nu o să refuz nici o persoană care îmi va propune o partidă de tenis. Și ca mine mai sunt câțiva aici în redacție. Vă dați seama ce partide trăgeam, adunați toți în fața televizorului. Dar gata cu poveștile. Am încălecat pe-o șa și v-am spus povestea mea!

Dr Pepper



Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Ubi Soft Romania
Telefon: 01-2316769
Fax: 01-2316766

S.C.A.R.S.

Pentru cei care preferă PlayStation-ul înaintea PC-ului (și nu numai...), adrenalina poate lua o formă nouă, numită pe scurt **S.C.A.R.S.** (*Super Computer Animal Racing Simulation*)

Previziunile celor de la UbiSoft în legătură cu viitorul omenirii sunt extrem de sumbre. Undeva în viitor, omenirea a fost total eradicată. Expresia „omul a creat mașina” a fost de mult uitată. „Mașina a creat mașina” și „ființele” care se confruntă sunt întruchiparea a ceea ce își mai aduc aminte mașinile din vremurile oamenilor. Dar trecutul este trecut, prezentul este prezent, viitorul este viitor și deși povestea are rolul ei, ceea ce contează de fapt este că cei de la UbiSoft oferă fanilor simulatoarelor auto o nouă ocazie de a conduce bolizi și de a-și demonstra calitățile de profesioniști al volanului. Și nu numai atât! Aceștia vor fi nevoiți să supraviețuiască atacurilor adversarului și chiar să riposteze.

Superlative peste superlative

S.C.A.R.S. este cel mai nou titlu de curse de mașini de la UbiSoft. Povestea din spatele jocului este destul de faină și chiar atrăgătoare pentru un simulator de curse. Ne aflăm în viitor și nouă supercomputere preiau controlul asupra

omenirii. Datorită superinteligenței lor reușesc să simuleze emoții omenești precum fericirea, iubirea sau plictiseala. O chestie foarte surprinzătoare a fost că au reușit să simuleze plictiseala atât de bine încât erau aproape să moară de plictiseală. Vă puteți gândi la faptul că, fiind niște supercomputere, se puteau gândi la ștergerea simulării plictiselii din programul lor și totul revenea la normal, nu? Da! Ar fi putut face așa dacă erau niște supercalculatoare distructive, dar cele despre care vorbim noi aici, erau niște supercalculatoare (la care Intelu' și AMDu' nici măcar nu pot visa!) cu un deosebit spirit constructiv. Așa că, în plictiseala lor adâncă, s-au gândit la niște mașini care să întruchipeze animale și... bineînțeles, le-au băgat într-o supercursă.

Așadar, totul se extinde pe nouă trasee generate de aceleași supercalculatoare, ceea ce înseamnă că nu trebuie să fie neapărat undeva pe harta lumii noastre, ci într-o altă sâlbăticie, însă cu aceleași tipuri de medii înconjurătoare (lavă, deșert, junglă, zăpadă, orașe, chiar și subacvatice ... și altele). Ceea ce este foarte interesant aici este faptul că traseele sunt extrem de variate și combină extraordinar de multe elemente într-un singur traseu. Ceea ce rezultă sunt niște track-uri excelente nu numai pentru că sunt și bine făcute, deci niște supertrasee (...cum era de așteptat, de altfel, de la o supercursă), ci pentru că sunt și extrem de ciudate și nemai-întâlnite. Majoritatea lor (care se pot juca pe timp de zi, apus de soare



și noapte) au multiple căi și bifurcații, ceea ce oferă o mulțime de variante pentru a ajunge în același punct.

O grăma' de bolizi, full-option

Mașinile din **S.C.A.R.S.** sunt întruchipări ale unor animale sălbatice: leu, rinocer, elefant, rechin, scorpion, cobra, maimuță și panteră. Asta nu înseamnă că se și comportă ca ele (deși nu mi-ar plăcea să „conduc” un elefant și să i se rupă trompa...). De fapt, sunt niște adevărate mașini de luptă, acoperite cu spini... și bineînțeles având forme futuriste. În plus, mașinile mai au și alte aspecte: de exemplu, un lucru im-





portant este faptul că pot sări, o chestie extrem de utilă când este vorba de a te feri de obstacole. O altă chestie faină este că pot trage cu o mulțime de arme (unele defensive, iar altele ofensive) și poți chiar și să-ți aprinzi farurile (ceea ce este extrem de recomandat, pe timp de noapte). Armele și „accesoriile” le poți găsi pe tot parcursul traseului și diferă mult unele de altele, fiecare având atribuțiile ei: unele atacă pe o rază scurtă, altele pot zbura pe o distanță destul de mare și se plasează în diferite locuri pentru a putea surprinde jucătorii (ceea ce nu te exclude pe tine, care poți cădea foarte ușor pradă unor „capcane” întinse chiar de tine). Una dintre aceste „mici surprize” ar fi un magnet uriaș, care te ține pe loc pentru câteva secunde și te învârtă iar a doua este un triunghi de energie care te aruncă peste cap. Aceste două arme sunt foarte bune pentru că, datorită efectului lor, între concurenți nu poate exista o distanță extraordinar de mare. Înșă, dacă ai reflexe bune, poți distruge o astfel de capcană cu o rachetă.

Singura mea obiecție este că traseele folosesc „pereți invizibili” de care te poți lovi foarte ușor dacă nu cunoști traseul. Deci, nu poți să te abați foarte mult de la traseu pentru că o să te lovești tot timpul de astfel de „pereți”, dar odată ce cunoști cât de cât drumul, îți va fi extrem de ușor să te ferești de ei.

About the game...

S.C.A.R.S. a apărut în mai multe formate, incluzând cea pentru PC cu 3DFX și cea pentru PlayStation,

între care, spre surprinderea mea nu există mari diferențe, ceea ce era de așteptat dat fiind faptul că cei de la Ubi Soft au declarat că jocul folosește 90% din resursele PlayStation-ului. Iar ceea ce este și mai satisfăcător: varianta pentru PlayStation are un „split screen” pentru patru jucători, ceea ce mărește și mai mult potențialul jocului.

Legat de partea de sunet a S.C.A.R.S.-ului, aceasta este bazată pe un ritm extrem de cunoscut, numit „Techno” și completat de unele „riff”-uri de chitară, ceea ce pe unii i-ar putea încânta foarte mult. Depinde de gusturile muzicale ale fiecăruia.

S-ar putea să nu se fi făcut o adevărată fanfară în jurul lansării acestui joc, dar S.C.A.R.S. s-ar putea să fie unul dintre cele mai bune jocuri de curse de mașini al anului.

Cu un engine real time 3D extrem de bine dezvoltat, trasee și mașini deosebite din toate punctele de vedere, cu split screen-ul pentru patru jucători și multe alte facilități, ce ai putea cere mai mult? Este un joc complet din aproape toate punctele de vedere, chiar dacă are și lipsuri, că doar nimic și nimeni nu este perfect. Așa că, dacă ești un adevărat fan al jocurilor de curse de mașini, ar fi bine să nu ratezi această șansă. Iar dacă nu, încearcă producția celor de la UbiSoft pentru experiența ta de gamer adevărat.

Alexandru Barna

Producător: UbiSoft

Distribuitor: UbiSoft Romania

Tel: 01-2316769

Fax: 01-2316766



Chef ... cu boxe active

Pentru prima dată în revista noastră, găsim cu cale să prezentăm un sistem de boxe active pentru PC. De ce? Pentru că noile boxe de la Microsoft merită.

Rubrică realizată de Marius Ghinea

O caracteristică de bază a majorității covârșitoare a boxelor active este aceea că bâzâie, pârâie și trosnesc din toate încheieturile, de la un anumit nivel al volumului sonor încolo. Unul din motivele unui atare comportament este acela că structura carcaselor acestor boxe este deficitară în ceea ce privește soliditatea, dar și frecvența proprie de rezonanță, care este în domeniul frecvențelor audio. Un alt motiv este intrarea în distorsiune fie a difuzoarelor (prin suprasolicitare) sau a circuitului de amplificare. Ați încercat vreodată să țineți un chef cu boxe din această categorie?

Primul lucru care mi-a atras atenția la sistemul de boxe produs de Microsoft a fost soliditatea construcției. Atât subwoofer-ul cât și cei doi sateliți sunt construiți parcă pentru a face față unui asediu îndelungat. Urmarea unei asemenea robusteți este aceea că oricât de tare am solicitat reglajele

de volum ale acestui sistem de boxe active, nu am reușit să le determin să vibreze, și nicidecum să intre în rezonanță. Subwoofer-ul, cel mai solicitat la audiere sub aspectul vibrațiilor, a făcut față cu succes tuturor încercărilor, fiind de departe cea mai reușită componentă de acest tip pe care am avut ocazia să o încerc.

Cât despre putere, și aici am avut parte de revelații. Dacă diverse sisteme de boxe active ne-au amestecat cu elucubrații de genul 200W PMPO, aici aflăm din denumirea produsului că puterea sa este de 80W. Îmi permit aici o paranteză. Dacă un sistem de boxe active afirmă că oferă o putere de ordinul sutelor de wați, este clar că se aberează cu eficiență (deoarece unii mai și cred). Dacă însă producătorul afirmă puteri de ordinul zecilor de wați, este o mare probabilitate ca producătorul să fie cinstit și serios.

Răspunsul în frecvență al sistemului aflat aici în test este de

la 40 Hz la 20.000 Hz. Iar aceasta la modul cel mai serios, Microsoft DSS80 oferind o calitate a audiției excelentă, pe întreg spectrul frecvențelor audibile.

Pentru obținerea unei cât mai fidele redări a materialului sonor, Microsoft DSS80 pot fi legate la calculator prin portul USB, realizându-se astfel transferul audio în domeniul digital, fără pierderi de calitate. Pentru conectarea acestui sistem de boxe active la alte surse, cum ar fi un walkman, sau un calculator fără port USB, Microsoft DSS80 este dotat și cu o intrare de tip Line In.

Pe lângă faptul că elimină necesitatea unei plăci de sunet în calculator (în cazul în care nu sunteți interesați de HDD recording), un alt avantaj al conexiunii prin portul USB este acela că Microsoft DSS80 poate fi comandat de la calculator, prin intermediul software-ului cu care este livrat sistemul. Numai că nu este vorba doar de o simplă comandă (în ideea că butoanele hardware de volum sunt sincronizate cu reglajele din software), ci și de puternice funcții suplimentare.

În primul rând este vorba de un egalizator grafic pe 10 benzi. Puteți să vă salvați propriile configurații de egalizare, pentru diferite stiluri și genuri muzicale. Apoi, o excelentă celulă de surround, care poate fi folosită cu succes și pentru jocuri. Dealtfel, testând Microsoft DSS80 cu câteva first person-uri, am apreciat realismul redării sunetului. Mai ales datorită subwoofer-ului, împușcăturile și exploziile te aruncă pur și simplu din scaun. În plus, funcția de surround oferită de aceste boxe active este suficient de puternică pentru a satisface și pe cei mai pretențioși dintre gameri. Totuși, trebuie să accentuez faptul că o pereche de boxe, chiar deservite de o celulă de surround performantă, nu poate oferi același nivel



de realism audio 3D pe care îl oferă dispozitivele A3D sau EAX, la audierea prin căști.

Doresc să punctez aici un aspect. Întregul sistem de boxe active Microsoft DSS80 este foarte bine deservit de subwoofer-ul pe care nu mă feresc să-l calific - de excepție. Motivul pentru care acest subwoofer este atât de capabil este de găsit în tehnologia „wOOx” a firmei Philips, înglobată în această componentă a sistemului audio. Această tehnologie constă în folosirea a două difuzoare în loc de unul singur. Unul dintre acestea este activ, motiv pentru care este numit ca master. Celălalt, slave, este pasiv, nefiind acționat de o diferență de potențial a curentului electric, ci de energia masei de aer puse în mișcare de difuzorul master. Este o bună modalitate de a recupera energia masei de aer din spatele unui difuzor, care duce la

creșterea puterii emisiei sonore. Bineînțeles, tehnologia wOOx nu constă numai în această soluție constructivă (care nu este nouă), ci și în amănunte tehnice pe care patentul Philips și carcasa subwoofer-ului nu ne permit să le aflăm în detaliu. Ceea ce este mai important pentru noi este faptul, lesne observabil, că avem de a face cu o tehnologie superioară, care dovedește deosebita atenție pe care cei de la Microsoft o acordă unei cât mai bune performanțe a produsului lor. Nu pot să nu emit observația că atunci când produc hardware (cum au făcut până acum cu mouse-uri și joystick-uri), cei de la Microsoft se întrec pe sine.

Există o modalitate de utilizare a acestui sistem de boxe active care este interesantă pentru posesorii de plăci de sunet cu două ieșiri de tip Front/Rear, cum sunt Creative SB Live! sau Guillemot Home Studio

Pro. Dacă aveți deja un sistem audio alcătuit dintr-un amplificator și o pereche de boxe, pe care le folosiți pentru ieșirea Front, Microsoft DSS80 este soluția cea mai rezonabilă (ca putere, calitate și preț) pentru completarea surround-ului cu ieșirea Rear. Eu personal am folosit cu succes această configurație. Și de aceea, pot să vă spun că, în cazul în care Microsoft Digital Sound System 80 va fi comercializat la un preț la care să nu fie concurat de sistemele HI-FI alcătuite din amplificatoare și incinte acustice de putere, acest sistem de boxe active este cu certitudine un accesoriu de dorit pentru PC-ul vostru.

A, dacă se poate ține un chef cu Microsoft DSS80? Cu succes, însă cu condiția să nu fie într-o cameră prea mare, totuși.

Philips MMS110

Iată o pereche de boxe active care poate că nu impresionează la prima audiere prin putere sau prin fenomenala redare a unor frecvențe joase de natură să inducă vibrații în abdomenul auditorului. Dar nici nu sînt proiectate în această idee. Nu, Philips MMS110 sînt niște boxulițe active mici și cochete, al căror loc este pe biroul celor care nu au prea mult spațiu liber, de ocupați ce sunt, din cauza atâtor hârtii și dosare ce se vrăfuiesc de-a valma pe masa lor de lucru. Astfel că, sub aspectul ergonomiei, Philips MMS110 se dovedesc bine optimizate, fiind în plus cu atât mai atractive datorită designului modern, în contururi line, relaxante, lipsite de unghiuri drepte. Iar dacă doriți să aduceți modificări aspectului lor, există posibilitatea de a îndepărta masca de față, pentru a avea la vedere difuzorul și basul reflex. Care bas reflex aduce o bună performanță a Philips MMS110, în domeniul frecvențelor joase, la atare dimensiuni. Redarea și pe alte frecvențe este de bună calitate, difuzorul de 3 țoli cu care este dotată fiecare din cele două incinte dovedindu-și performanțele în benzile de frecvențe medii și înalte (plaja totală de redare fiind cuprinsă între 150 și 20000 Hz). Puterea PMPO a Philips MMS110

este de 2x50 watt, dar puterea RMS este de 2x1,5 watt, fapt pentru care aceste boxe active își dovedesc utilitatea în spații largi, ocupate de mai multe persoane. La apropiere oferă putere suficientă, fără a deranja pe ceilalți ocupanți ai incintei. Un alt aspect pozitiv este modul de alimentare cu curent electric, care se realizează prin folosirea mufei de alimentare a monitorului, existentă la marea majoritate a

carcaselor de calculator. Prin aceste calități, Philips MMS110 sunt fără îndoială o ofertă interesantă.

Producător: Philips
Ofertant: Blue Ridge
Tel.: 01/2106828



CRUEL INTENTIONS

**In the game of seduction there is only one rule:
never fall in love!**

În 1782, Pierre Lados a publicat unul dintre cele mai scandaloase opere de la acea vreme. Era vorba de *Les Liaisons Dangereuses*, un roman al manipulării sexuale și al unui război romantic. În 1959, un alt francez, Roger Vadim a regizat primul film inspirat de acest roman, film ce a purtat același titlu și care l-a avut ca protagoniști pe Jean Moreau și Gerard Philipe. Câțiva ani mai târziu regizorul Britanic a cucerit ecranele cu *Dangerous Liaisons* (*Legături periculoase*) în care au jucat John Malkovich, Glenn Close, Michelle Pfeiffer, Uma Thurman și Keanu Reeves, film pe care nu de mult publicul român l-a putut vedea la PRO TV. O ecranizare mult mai recentă este cea din 1988 a lui Milos Forman în care au jucat Colin Firth, Annette Bening, Meg Tilly și Fairuza Balk, film ce a purtat titlul de *Valmont*.

11 ani mai târziu Roger Kumble, un mai vechi fan al romanului, s-a decis să reactualizeze povestea, dar nu oricum, ci în același mod în care a făcut-o Romeo și Julieta și al său Leonardo di Caprio. A luat acțiunea și a mutat-o din Franța secolului XVIII în America zilelor noastre.

Kathryn (Sarah Michelle Gellar) și Sebastian (Ryan Phillippe), doi tineri bogați și capricioși din Manhattan, pun la cale un plan diabolic, un joc al seducției și trădărilor. Pentru a da și mai multă savoare acestui joc, ei pun la bătaie, într-un pa-

riu, ce au mai bun. Victimele (sau țintele acestui pariu) sunt naiva Cecil Caldwell (Selma Blair) și virgina Annette Hargrove (Reese Witherspoon).

Vara tocmai începe, însă nu prea fericit pentru Kathryn care tocmai a fost părăsită de iubitul ei, Court Reynolds, pentru mult mai inocenta Cecil. Disperată și cu o aprigă dorință de răzbunare, Kathryn îl provoacă pe Sebastian, fratele ei vitreg s-o ruineze pe Cecil, s-o dezvirgineze și să-l umilească astfel pe Court. Sebastian este un Don Juan modern și nu a iertat nici o fetiță din New York până acum (mă rog!!) și a început să se cam plictisească. Deși Cecil este o cucerire ușoară, acceptă provocare. Însă el caută o încercare mai pe măsura lui și o găsește în persoana Annetei Hargrove, o tânără aristocrată care tocmai declarase într-un interviu revistei *Seventeen* că dorește să se păstreze pură până după căsătorie. Sebastian pariază cu Kathryn că o va seduce pe Annette înainte de începerea școlii. Kathryn, oricât de increzătoare este în fratele ei vitreg, de data aceasta nu-l crede în stare și acceptă fără ezitare pariul. Ce s-a pus la bătaie?

Dacă Sebastian câștigă, Kathryn va trebui să-i ofere o noapte de neuitat, ceva la care Sebastian visează încă din ziua în care părinții lor s-au căsătorit. În cazul unui eșec, Kathryn va intra în posesia superbului Jaguar 1956 al lui Sebastian.



La ora actuală la Hollywood este din ce în ce mai greu să obții exact actorii de care ai nevoie pentru rolurile din filmul pe care vrei să-l produci. Însă Roger Kumble a avut noroc, iar actorii pe care i-a selectat au fost mai mult decât încântați de acest proiect. Sarah Michell Gellar (cunoscută din Buffy, The Vampire Slayer) după ce a citit scenariul, nici nu a mai vrut să audă de alte oferte, cu toate că impresarul ei nu a fost de acord. Șansa de a face ceva complet diferit de Buffy a cucerit-o total. Kathryn, replica celebrei marchize de Merteuil, este mult mai emotivă decât succesoarea ei și în plus își folosește la maxim sex-apeal-ul. Ryan Phillippe, interpretul lui Sebastian Valmont, a fost atras din prima de ideea de juca în acest rol. Mai ales pentru că este și o provocare imensă pentru el și cariera lui, Valmont fiind interpretat cu succes de actori renumiți.

Nu trebuie uitat că Sebastian Valmont este un rol destul de dificil, întreaga artă stând în modul în care actorul se mișcă, vorbește și mai ales în atitudine. Nu există efecte speciale, mașini explodând, urmăriri spectaculoase, ci doar relații interumane dintre cele mai intense. Iar Ryan s-a achitat cu succes de sarcini. Este o adevărată plăcere să-l urmărești cum evoluează în funcție de personajele cu care intră în contact. Sebastian care completează cu Kathryn este diferit de Sebastian cel seducător care se înfruntă cu Cecil, sau de Sebastian îndrăgostitul care o cucerește pe Annette. Cu cele două roluri principale aranjate, Kumble a cooptat-o pe Reese Witherspoon pentru a interpreta rolul Anettei Hargrove, versiunea modernă a doamnei de Tourvel. În schimb, pentru Cecil Caldwell a fost adusă o tânără speranță, o actriță care abia acum își croiește un drum în lumea peliculei, Selma Blair.

Odată distribuția rezolvată, pentru a se putea apuca efectiv de lucru, Kumble mai avea nevoie de niște decoruri adecvate. Chiar dacă *Cruel Intentions* este o peliculă a zilelor noastre, designer-ul Jon Gary Steel nu a vrut să se îndepărteze prea mult de atmosfera romanului. În interiorul unui studio din Los



Angeles a fost creat apartamentul lui Valmont într-un stil cât mai francez, multe obiecte de artă și mobilă Ludovic XIV pe lângă care se vor putea totuși observa elemente moderne. Fiindcă Valmont-ii aveau sânge aristocrat și mai ales erau oameni care vizitaseră întreaga lume au fost adăugate și opere aparținând multor culturi. Rămânea însă de rezolvat aspectul exterior al micului palat în care locuiau cei doi, Kathryn și Sebastian. Spre surprinderea lui Steel și a echipei lui au găsit chiar în mijlocul New York-ului, pe 79th Street, un superb castel construit în cel mai pur stil gotic francez.

Într-o aglomerație de filme comerciale, cu acțiuni de duzină în care nu vezi altceva decât urmări sordide, împușcături și crime, o gură de aer proaspăt este întotdeauna binevenită. Iar *Cruel Intentions* asta și face, ne scoate dintr-un cotidian banal care amenința să ne sufocă. Astfel de filme ne dau încrederea că bugetele acele imense de sute de milioane de dolari nu sunt irosite chiar de fiecare dată. Și cel mai îmbucurător este că filmul este unul bun, iar actorii fac o treabă excelentă deși sunt tineri încă și mai au multe de învățat.

Claude

Distribuitor:
Guild Film România



Care civilizație?

Și iată-ne din nou vorbind despre un CD multimedia produs de Zane Publishing, din seria „elementary World History”, sub numele „Leagănul Civilizației”

Evenimente și mesaje intempestiv apărute în viața mea au determinat transformarea acestui articol într-o anticameră a rubricii de Poșta Redacției. Iar subiectul CD-ului căruia ar trebui în mod normal să-i despic bitul în patru este un minunat punct de plecare pentru ceea ce am să vă spun în rândurile de mai jos.

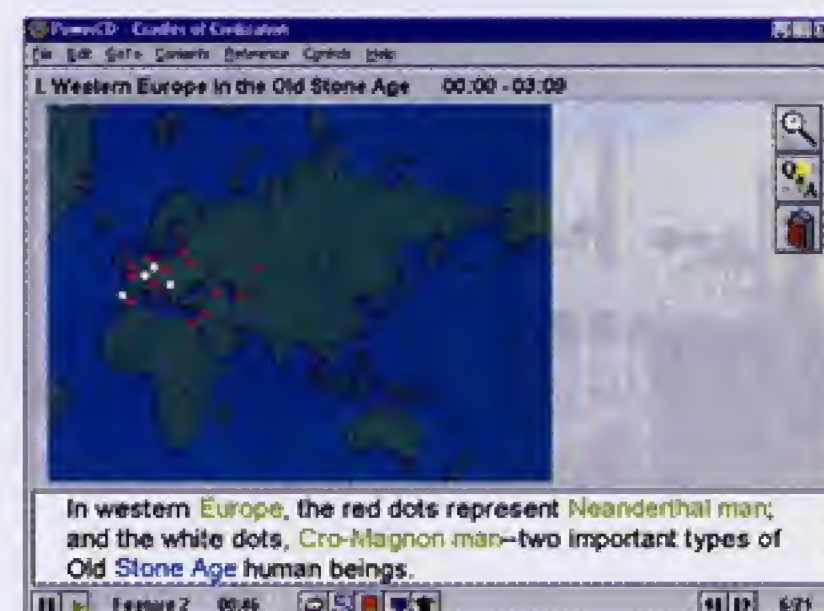
Nu cu mult timp în urmă, inspectându-mi contul personal de e-mail, am descoperit un mesaj nou, cu subiectul „Noroc”. „Măi să fie”, mi-am spus, „iată un om bun la suflet care îmi dorește binele. Să-i dea Cel de Sus sănătate!”. Ceea ce, într-o anumită măsură, este de dorit tuturor. Numai că, vezi binocular, mesajul nu avea nimic, nici în clin, nici pe cracul favorit al pantalonului, cu norocul veritabil. Fiind una din acele scrisori în care ți se spune că, dacă o vei multiplica în douăzeci de exemplare și o vei trimite la rândul tău altora, în cel mult patru zile norocul te va izbi în locul sensibil. Adică la pungă, în care ar urma să-și dea întâlnire purcoiu de bani, nemulțumiți de condițiile de muncă și viață care li se asigură în alte buzunare. În schimb, de nu te vei conforma și nu vei trimite cele 20 de copii, ar urma să ți se întâmple multiple și complexe nenorociri, de amploarea unui Requiem bine orchestrat.

Așa cum vă puteți bine imagina, asupra mea nu au urcat, din

damfurile Infernului, binefacerile hipnotice ale privirii monoculare a lui Aghiută (explicație: „Autorul folosește aici o foarte expresivă metaforă care semnifică banul. Privirea lui Aghiută este monoculară, pentru că vorba populară spune <Banul este ochiul dracului>, în care folosirea substantivului <ochi> la singular ne sugerează că diavolul este chior. Privirea este hipnotică, deoarece banul are un efect atât de puternic asupra minții omenești.” Doamne, ce stupide erau comentariile literare din școala generală! Un imens rău necesar. Necesari pentru că funcționează ca selecția naturală. Cine mai este în stare să articuleze un gând și o propoziție fertile după trecerea prin uscătorul de minți al comentariului literar gimnazial impus, ăla tare trebuie să fie de cap. Vorba ceea: „Ce nu reușește să mă tâmpească, mă lasă la fel de prost.”).

Revin la subiect. Nici gând să mă trezesc moștenitor (Doamne ferește!) sau propitar, în urma mesajului cu pricina. Grijă zilei de mâine mă consumă încet și acum, și va sfârși probabil prin a mă trimite pe banca de piatră umedă și rece a rezervelor de îngrășământ natural. Totuși, fiind o fire bleagă, blândă și molăie, nu m-am încumetat să nu ascult de sperietoarea superstițioasă din mine. Astfel încât m-am conformat întru totul mesajului cu pricina, și l-am multiplicat în douăzeci de exemplare. Pe care le-am trimis, toate, celui care mă procopsise cu mesajul incriminat. Plus una, bonus.

Ceea ce vă recomand și vouă. Este cea mai inteligentă metodă de a opri perpetuarea prin Internet a unui asemenea cretinism. Dar, ca orice lucru inteligent, ba chiar încărcat cu o anume doză de umor, o astfel de metodă nu este și prac-



tică, în fața realității. Despre care știm cu toții că este pur și simplu tâmpă.

Pentru că, imediat, m-am trezit în mail cu cele douăzeci de mesaje, trimise înapoi de domnul cu pricina. „Numai douăzeci, să nu zici că sunt bulangiu...” se spunea în subiectul celui de-al douăzecilea mesaj. Eu, deși am limba destul de maculată și, ca orice român sentimental, folosesc din abundență cuvinte care încep cu „p”, am fost oarecum deranjat de expresia folosită de partenerul meu de corespondență prin Internet. Probabil pentru că simțeam în ea izul vorbirii consătenilor mei din Capitală. Dar, poate că mă înșelam. Însă acest lucru mi-a atenuat uzul rațiunii și m-a făcut să comit următoarea eroare...

Un coleg de redacție, mai voinic în inițiative, luând cunoștință de tribulațiile mele e-mail-istice, mi-a propus să dea el un răspuns în locul meu. Atras de idee, și fiind o fire bleagă, blândă și molăie, am acceptat. Fapt pentru care colegul a trimis în numele meu un mail în care, cu un ton absolut civilizat, prietenesc-amenințător, i-a explicat respectivului că există posibilitatea de a-i face pulbere orice cont de mail, ba chiar serverul Internet pe care îl folosește. Aceasta în cazul în care eu aș mai fi deranjat cu mail-uri redundante și săcăitoare. Singura mea contribuție la acest



mesaj a fost textul din căsuța de subject - „Pentru că nu ai umor” - deoarece consider umorul ca fiind condiția esențială a supraviețuirii mintale a hominidului adult. Răspunsul la acest mesaj a venit prompt, iar conținutul lui este motivul pentru care am construit acest articol ca pe un appendice al Poștei Redacției.

Începând cu un „Băi...” pe care l-am perceput ca răsunător, epistola electronică îmi arăta printr-un limbaj civilizat, dar, într-un fel, expresiv, că pe expeditor îl cam doare în suprafețele de sprijin de mesajul nostru. Apoi, justifică e-mail-urile sale anterioare prin aceea că un altul îi trimisese scrisorica cea timpită, și el nu a făcut decât să o colporteze, ochindu-l pe un membru al redacției Level din dorința, (sinceră și ironică, bănuiesc eu) de a ne aduce noroc, pentru că ... Citez din text, exact așa cum mi-a fost trimis: „...m-am gândit că vouă, ashtia de la LEVEL mai avetzi shi voi nevoie de nitelush noroc, sa nu mai scrieti toate aberatiile alea în revista (apropo de revista, mizerabila, chiar si cei din uganda fac reviste mai bune) ...”.

Deși cu mințile învălmășite de mirajul fructelor oprite care se coc sub soarele Africii, și cutremurat de lipsa de considerațiune arătată ugandezilor, nefericiți locuitori ai unui substantiv comun, am mai găsit totuși resursele necesare pentru a răspunde bunului cititor. Iar răspunsul a fost de data aceasta integral de producție proprie, și în perfect acord cu firea mea bleagă, blândă și molâie. Cu toate că, eu dând glas cu voce tare mail-ului cititorului în cadrul întregului colectiv al revistei, ceilalți ar fi avut în vedere o intervenție scrisă mult mai energică, chiar belicoasă.

Astfel încât am răspuns la modul cel mai civilizat, cald și prietenesc. Am spus că nu aș putea vorbi despre Level decât din punctul meu de vedere, cel al unui om în permanență interesat de creșterea sub

toate aspectele a nivelului revistei. Lucru care este preocuparea întregului colectiv, în frunte cu Mr. President. Chiar și voi, dragi cetitori, puteți observa că am început a scrie câte un articol și în alte rubrici ale revistei noastre, încercând să aduc o notă personală, sub aspect stilistic și calitativ. Am mai scris în răspunsul meu că pun foarte mult suflet în ceea ce fac la Level, și că mă îndurereză atunci când eforturile mele (nesingulare în redacția noastră) întâlnesc astfel de critici, pe care (între noi fie vorba), dacă este să le judecăm din punct de vedere al tirajului mare al revistei, nu le putem considera justificate la o asemenea dramatică și internațională scară. Ba chiar mai mult decât atât, aș lansa un apel: NU târâți și Uganda în această dispută! Prin noua și dinamica metodă de



modelare a granițelor, nu ar fi exclus ca într-o zi de vineri, 13, ugandezii să ne devină vecini. Este recomandabil să ne fie și prieteni. Până la următoarea zi de vineri, 13.

Cât despre nevoia noastră de noroc, am răspuns că un noroc nu ne este de nici o trebuință. Nouă ne trebuie un miracol. România are nevoie de un miracol. În urma căruia totul să fie mai bine, și prin aceasta, mai bun. Dar, poate că asta nu depinde numai de noi ...

Replica domnului ironic la acest ultim mail al meu a fost un motiv de bucurie pentru mine. În cuvinte simple și de bun-simț, omul a rezonat la unele din argumentele mele. Îi mulțumesc.

Arătând colegilor de redacție rezultatul fericit al unui comportament civilizat, m-am întors către dânsii pentru a le ține un scurt discurs, plin de învățăminte moralizatoare:

„Există în noi resurse inimaginabile de artă, prostie și răutate, care abia așteaptă o ocazie pentru a ieși la suprafață și a pune stăpânire pe noi, pentru a schimba în rău viața noastră și a celor din



jur. Pentru ca acest lucru să nu se întâmple, trebuie să retezăm din rădăcină orice tendință pe care o simțim de a da drumul bulgărelui acestor năpaste. Indiferent în ce situație. Energia neagră din spatele unei ciorovăieli de Internet este în perfectă identitate cu cea care pornește războaiele lumii. Chiar dacă, veți putea spune, o bătaie în e-mail-uri nu te coboară pe scara evoluției la nivelul de protozoar, așa cum o face una adevărată. Să mă ierte doamna Verde Eugenia pentru comparație. Deși, dacă mă gândesc mai bine, o babuiniadă pe web este oricând de preferat unui război mondial. Decât vectori purtători ai încărcăturilor convenționale sau atomice, mai bine niște amarășteni de biți, împovărați de insultă, invectivă și injurie!” (aici mă opresc și le explic colegilor care mă mai ascultă că pentru mine pleonasmul este o formă de stil). Și cum nimeni nu mă mai ascultă, mă opresc. Îmi dau seama din privirile celor din jur că am exagerat. Te simt și pe tine, iubite cetitor, că vrei să dai pagina mai departe, enervat de răsuplânsu falsului meu moralism. De unde și până unde, adică? Ce morală să mai aperi? Azi, lupul și mielul și-au băgat unul altuia câte o mână pe gât, s-au apucat de intestine și acum trag amarnic, întorcându-se unul pe altul pe dos, cu schimbul.

Poate că sunt prea mult speriat și îndurerat de lucrurile cumplite care zgâțâie de să rupă băierile civilizației noastre.

Care civilizație, bă?

Marius Ghinea

P.S. Cât despre conținutul CD-ului „Leagănul civilizației”, vă puteți da bine seama din imaginile sugestive ce însoțesc acest articol. Mie, unuia, mi-a plăcut!



Producător: Zane Publishing
Ofertant: Multinet Baia Mare
Tel: 062-222201

revoltARTor!

Tot aduimecând în rubrica noastră după produse multimedia de tip VR (Virtual Reality), facem în sfârșit un prim pas cu o „Encyclopedia of Art” mai specială.

Deși titlul prezentului articol v-ar putea crea impresia că în rândurile de mai jos vor urma o serie de imprecacii revoltate la adresa vreunui produs multimedia de r...t (aceasta fiind forma politicoasă a cuvântului c...t), iată că vă înșelați. Motivul pentru care am ales acest titlu se află în eterna mea intenție de a vă aduce cu arcanul la articolele mele, chiar și prin tertipuri ieftine, cum ar fi titlurile (firoSCOase și firooase) cu care las plăgi (deschise și supurânde) în ochiul neatentului ce se aventurează în stepele (întunecate și cețoase) ale acestei rubrici (pseudo-criptice și proletculturale). Aflătoare, după cum vedeți, hăt-departe, tocmai la capătul dinspre Răsărit al revistei noastre (după cum se aşază Estul pe hartă). Beware, tovarăși! Vă aflați în rubrica multimedia!

Bine, bine, dar titlul?

Titlul articolului de față a fost slobozit prin traducerea cu ochii roșii și scremete consecutive a numelui etichetei CD-ului ce conține produsul multimedia în sine. Este vorba despre acea etichetă vizibilă în dreptul literei drive-ului CDROM, atunci când examinăm conținutul de fișiere al CD-ului cu ajutorul Windows Explorer-ului. Eticheta acestui CD mi-a atras puternic atenția, fiind de fapt un foarte reușit joc de cuvinte - „ARTrageous”. Pe care, dorind să combin ideea de artă cu aceea de evoluție prin revoluție, l-am pus la presa hidraulică, unde i-am dat forma din capul articolului.



Data fiind structura acestui CD și modul său de prezentare, am convingerea că traducerea mea se apropie de spiritul revolut în care este realizat acest produs multimedia. Pentru că, odată pornită „VR Encyclopedia of Art”, vom fi proiectați în plină realitate virtuală. De unde VR-ul din numele produsului. Și care constă într-un mic orășel virtual, prin care ne putem plimba în voie pentru a admira toate acele peisaje și clădiri. Această facilitate, care constă în posibilitatea panoramărilor de 360°, se datorează tehnologiei QuickTime VR.

Băiat de cartier virtual

Piața centrală a orășelului virtual este punctul de pornire către toate secțiunile acestui CD, concepute ca mici cartiere. Spre exemplu, ne putem îndrepta spre zona Color, unde vom avea un contact interactiv cu noțiunile de bază ale culorii și folosirii acesteia. Odată intrați în „cartierul” Color, vom avea în față două clădiri - „Color Mixing” și „Symbols&Emotions”. Dacă luăm colțul la dreapta, vedem alte două construcții virtuale, și anume „Playing with Color” și „History of Color”. La stânga, se icesc „Color and Music”, „Colors on Color” și „Cool and Warm”. Să pătrundem în aceste căscioare de abur (care va să zică imaginare) pe rând, în ordinea numerelor de pe tricou.

Odată ajunși în „Color Mixing” avem două subiecte de explorat, culorile complementare și nuanțele. Cum este și firesc într-un produs multimedia dedicat artelor vizuale, cele mai multe explicații sunt atât de bine susținute vizual încât nu este neapărat necesară înțelegerea textului vorbit în engleză. Astfel, explicația formării celorlalte culori pornind de la culorile de bază este realizată grafic prin figurarea unui dispozitiv de laborator alcătuit din trei retorte umplute cu un lichid roșu, galben și respectiv albastru,



legate prin tuburi de sticlă, două câte două. La deschiderea simultană a tuburilor dintre roșu și galben, cele două lichide se amestecă într-un vas gol, aflat mai jos, de unde prin alt tub se golește lichidul portocaliu astfel obținut. După repetarea de încă două ori a acestei operațiuni, obținem clasicul cerc al culorilor complementare, pe o suprafață aflată sub instalația cu pricina. Totul foarte simplu, foarte bine realizat, într-o manieră pe care o poate înțelege ușor și un copil de vârstă antepreșcolară.

Interesantă mi s-a părut în acest cartier clădirea „Symbols&Emotions”. Aici, cu ajutorul unei hărți a lumii putem afla ce semnificație au anumite culori pentru diverse zone geografice sau națiuni. Cum de altfel nici nu mi s-a părut de mirare, deasupra Rusiei trona culoarea roșie, explicată cu ajutorul steagului fostei Uniuni Sovietice, ca o permanentă chemare la luptă și ardoare revoluționară. Straniu, mi-am zis, CD-ul este produs în 1998, și totuși aici o trage tare pe ideea cu Rusia comunistă. Alte referiri la semnificația culorilor mi s-au părut mult mai interesante. În China imperială, culoarea galbenă, simbol solar, era rezervată numai persoanei Împăratului. Nici un alt supus al acestuia nu avea permisiunea de a se îmbrăca în haine galbene (oare îi executau și pe cei bolnavi de hepatită?). În aceeași culoare, galbenul, erau îmbrăcați în Spania vremurilor Inchiziției cei condamnați la ardere pe rug, semnificația fiind de această dată a ereziei și trădării.

Vă dați seama că am fost puternic atras de taraba „Color and Music”, figurată ca o tubă urieșă. Ceea ce am găsit înăuntru m-a mirat într-o bună măsură. Prima pictură pe care realizatorii acestui CD (o producție a Softkey, nu v-am spus până acum, nu?), este „Compoziție VII” a lui Vassili Kandinsky, din 1913. Ori, primul meu contact cu arta lui Kandinsky a fost tocmai coperta unui disc de vinil, produs de Supraphon, ce conținea suita după baletul „Le sacre du printemps” a lui Stravinsky. Inutil să vă spun cât de bine se potrivea „Klamm”, din 1914, cu muzica lui Stravinsky. Mai mult, chiar această „Compoziție VII” pictată în chiar anul premierei „Le sacre du printemps” mi se pare mai mult decât potrivită pentru a fi asociată cu această muzică. Din păcate, încercarea celor de la Softkey de a asocia culorile din tabloul lui Kandinsky cu sunete muzicale a eșuat, în opinia mea. Dând clic cu mouse-ul pe diferite porțiuni ale picturii se pot emite timbre care, zice-se, ar corespunde cu muzicalitatea concepției pictorului. Din păcate pentru autorii CD-ului, cehii au reușit cu o simplă copertă de disc să mă impresioneze mult mai mult, la modul sensibil. Un punct pozitiv rămâne totuși alegerea lui Kandinsky pentru a exemplifica relația dintre

sunet și culoare, și prezentarea concepției acestuia asupra acestui subiect. Probabil că ar fi fost mai potrivită îmbinarea timbrelor dispartate asociate culorilor într-o bucată muzicală, care ar fi purtat mai bine mesajul plin de dinamism al picturii.

Perspectiva esențială

O altă parte a orașelului virtual al „VR Encyclopedia of Art” este cea dedicată perspectivei. Aici vom găsi secțiunile „Techniques of Perspective”, „Playing with Perspective”, „History of Perspective”,



„Viewing Position” și „Illusion of Perspective”. Aceasta din urmă oferă exemple foarte sugestive ale utilizării legilor perspectivei astfel încât să se creeze imagini nu numai imposibile, dar și foarte derutante. De altfel, un astfel de tip de artă a fost de multă vreme o marotă a artiștilor plastici, și a premers apariția spațiului virtual (care, fie vorba între noi, parcă nu este încă exploatat la adevăratul său potențial, fiind mai mult un prilej de joacă, chat, comerț electronic, și mai puțin purtător al unei vibrații sensibile).

Venind acum la perspectiva pe care o am, ca umil substitut al ochiului intransigent al cititorului, asupra acestui produs multimedia, pot să vă spun că din punctul meu de vedere, totul este OK. Mi-a făcut o mare plăcere să explorez și



celelalte zone ale spațiului virtual al acestei „VR Encyclopedia of Art”, cum ar fi Index-ul, unde se pot găsi foarte multe picturi ale unor artiști celebri, laolaltă cu biografiile acestora. Bineînțeles, această alcătuire virtuală ce are ca subiect bazele artei vizuale ar fi fost incompletă dacă nu ar fi conținut și „cvaratalele” ce tratează lumina și compoziția, la rândul lor din plin exemplificate cu deosebite lucrări din domeniul picturii. Și, pentru că totul își are locul său în curgerea timpului, cei de la Softkey ne ajută să localizăm în timp stiluri, genuri și creatori în arta picturii prin intermediul secțiunii „Timeline”. Din care, alăturat, îmi permit să selecționez mici porțiuni, pe CD aflându-se cel puțin 9-10 referințe cronologice corespunzătoare fiecărui interval de timp.

Pentru cei care doresc să se inițieze în istoria artei folosirii luminii, culorii și perspectivei, precum și a tehnicilor sale specifice, „VR Encyclopedia of Art” produsă de Softkey este fără îndoială o opțiune plină de folos.

Marius Ghinea



Producător: Zane Publishing
Ofertant: Multinet
Baia Mare
Tel: 062-222201

Fragmente din cronologia „VR Encyclopedia of Art”

3000-1500 î.e.n.

2560 Construcția Marii Piramide în Egipt

2000 Formarea alfabetului semitic

Primele inscripții cuneiforme hittite

Prima înghețată, făcută din lapte și orez împachetate în zăpadă

1500-1000 î.e.n.

1200 Moise conduce triburile israelite în afara Egiptului

1340 „Vânătoarea lui Tutankhamon”, scenă de pe un cufăr pictat aflat în mormântul faraonului

1000 Dezvoltarea civilizației olmece pe teritoriul actual al Mexicului

Fondarea orașului Beijing

1000-500 î.e.n.

800 Iliada și Odiseea lui Homer

700 Construcția Acropolei în Atena

650 „Leoaică rănită”, basorelief asirian

575 Poarta zeiței Ishtar înălțată în Babilon

500-200 î.e.n.

445 Sofocle scrie „Antigona”

432 Construcția frizei Partenonului

300 Euclid își scrie Geometria

200 Este sculptată înaripata „Victorie din Samothrace”

200 î.e.n. - 1 e.n.

100 Este sculptată „Venus din Milo”

80 Mozaicul „Bătăliei de la Issus”, în care apare figura lui Alexandru Macedon, la o vilă din Pompei

30 Vergiliu își începe „Eneida”

Dr. Postman

Deși mulți se vor supăra, vă spun încă de la început că nu voi putea răspunde la toate scrisorile, pentru simplul motiv că sunt foarte multe. Oricum, toate sunt citite cu atenție, deci stați liniștiți că nu sunteți ignorați, cum cred unii. Ca dovadă că toți redactorii citesc scrisorile voastre, luna aceasta mă voi ocupa eu de răspunsurile la câteva dintre acestea, pe care le-am ales încercând să acopăr toate categoriile de fani, de la cei mai critici până la cei mai blânzi cu noi.

Rubrică realizată de Dr. Pepper

Ene Mihai-Teodor, București

Hello guys!

Vă deranjează Mike (din nou). Să fiu direct: Sunteți simpatici, sunteți cool, sunteți OK, dar din păcate ați reușit să mă enervați la culme. **[Nu te enerva măi frate, că suntem tineri, și ne stricăm de pe acum psihicurile. Și în plus dacă te enervezi, nu te mai poți concentra, și începi să faci greșeli de ortografie]** V-am scris și luna trecută, și am ajuns să-mi pară rău de banii dați pe timbre, după ce am cumpărat numărul ăsta din martie. **[Omul spune la nervi și lucruri pe care nu le crede cu adevărat]**

Era cât pe ce să fac prăpăd săraca revistă. Mă întreb, oare scrisorile ajung la destinație? **[Unele ajung, de unele se ocupă cei de la Poșta Română][Urmează nemulțumiri în legătură cu modul de selectare a scrisorilor la care răspundem, nemulțumiri pentru că nu i-am răspuns la scrisori lui Lov. C. Pherrus, care am înțeles că este un mare fan al nostru, pe care îl salutăm, dar mai ales, și aici mare atenție, nemulțumiri pentru că prietenul nostru Mike a pierdut un pariu cu amicii, pentru că nu i-a fost publicată prima scrisoare. Băi, prieteni sunteți voi să profitați de el când e așa de necăjit? Am rezolvat-o Mike, nu?]**

În rest numa' de bine.
See you later!!!

P.S. I hate Quake 2.
[That's your problem.]

Tudorică Florea, com. Troianu, Teleorman

Salut,

Sunt unul dintre noii fani ai celei mai super-mega reviste apărută în România cea mare și unită. LEVEL-ul are un efect hipnotizator și mă apucă o tristețe când văd că mă apropii de pagina 100. De unde scoateți domne' asemenea comentarii asupra jocurilor. În comparație cu ceilalți fani nici nu îndrăznesc să vă aduc vreo critică. Sunteți bestiali, poate ați auzit asta și de la alții și începeți să vă plictisiți. Minunea de CD mă încântă. Good luck, and many levels in the future. Sper să-mi fie iertate greșelile de ortografie, și să știți că nu va fi ultima scrisoare.

Cu respect, Tudorică C-tin.

Dragul nostru Tudorică
Florea sau C-tin

M-am gândit să prezint și o scrisoare în care nu suntem criticați, dar nu pentru a ne lăuda, deși suntem mândri de acest lucru, ci pentru a transmite pe această cale tuturor fanilor ca tine, să fie mai îndrăzneți, și dacă au sugestii sau critici, să ni le transmită. De asemenea, m-am bucurat să aflu că avem fani și în mediul rural, unde revista ajunge mai greu. Îți mulțumesc pentru scrisoare și aștept și alte scrisori de la tine.

Voican Ioan Laurențiu

Salut LEVEL BOYS!

Scriu scrisorica asta după ce am avut plăcerea să citesc numărul din martie și-am observat că unele nereguli și-au făcut loc (voit sau nu). **[Arată-mi pe cineva care face intenționat greșeli într-o revistă]**, și este binevenită având în vedere faptul că omologii mei din restul țării (în calitate de fani ai LEVEL) v-au tot intoxicat cu laude. Sper că înțelegeți ce vreau să spun și de data asta cred că nu mai este nevoie de ajutorul CIA-ului, ca să pricepeți mesajul cum s-a întâmplat prima dată.

E ceva de revistă, de ce să nu recunosc, privită în ansamblu, dar luată la bani mărunți, lucrurile nu stau chiar așa...

Stau și nu pot să mă dumiresc care este schimbarea și surprizele promise și așteptate de noi cu atâta nerăbdare... Credeam că o să se schimbe ceva mai mult, dar dacă voi credeți că modificarea aproape integrală a fațadei este destul...

Nici măcar stilul nu s-a schimbat, ba ne tot îmbie President-ul cu adverbe ca lejer, destins, sau nu mai știu de care, că nu vi se potrivește... Stilul rămâne pur și simplu același.

[Urmează o parte în care suntem certați că nu răspundem tuturor scrisorilor, iar celor cărora le răspundem nu le oferim răspunsuri la obiect]

Dragă Sergio, cerbul ăla încerca să te facă să-nțelegi că zice: „Viagra! I get to you Viagra”,

nu „Viagra get to Viagra” cum ai înțeles tu.

Cam atât cu criticile, oricum sunteți în top, nu aveți nevoie de prea mari eforturi. Totuși n-ar strica să mai ascultați și sfaturile altora.

Good luck, și Jump to the Next Level with Your Level!

P.S. Analizând stilul scrisorii, cam ce vârstă credeți că am?

Bună să-ți fie inima Johnny boy!

O să o iau cu răspunsurile de jos în sus. În primul rând, eu cred că ai în jur de 20 de ani, dar m-ai făcut curios, așa că aștept un răspuns de la tine. Apoi dă-mi voie să-ți mulțumesc pentru faptul că, deși ne critici destul de aprig, ne consideri totuși cei mai buni. Țasta-i adevărul. Cât despre Sergiulică și Viagra, de fapt cerbul spunea: „Viagra, get your Viagra”. Săc, am reușit să te enervez, nu-i așa? Serios că așa zice. Despre stilul nostru, am vreo 30 de scrisori care spun că este bun, și pe a ta care spune că nu. Noi îți respectăm părerea, dar: „stilul rămâne pur și simplu același.” Te-am citat. Nu o să ne schimbăm stilul pentru că nu îți place ție, și mai ales că sunt destui fani care aprobă modul în care scriem. Cât despre President-ul nostru, aș vrea să te văd pe tine cum te descurci în locul lui. Iar cu schimbarea, ți-am mai spus. Ești singurul care nu vezi schimbarea decât la nivel de „fațadă”, și mie îmi pare sincer rău pentru acest lucru. În loc de încheiere, hai să te mai îmbunez puțin. Dacă ar mai fi existat „Scrisoarea lunii”, eu aș fi acordat acest titlu scrisorii tale.

Sper să ne mai scrii, măcar să ne spui câți ani ai, că ne-ai făcut pe toți curioși.

Bye, bye!

Truffie, Sf. Gheorghe.

Level!

Mă numesc Truffie și sunt din Sf. Gheorghe și vă felicit. Am cumpărat întâmplător revista dvs. și nu am putut să o las din mână. După cum vedeți, abia pot să scriu din cauză că m-am obișnuit cu scrisul pe calculator. Este prima și ultima mea scrisoare scrisă cu mâna, de acu încolo vă trimit scrisorile prin E-Mail. Vă felicit pentru tehnoredactare și tipărire și vă critic pentru corectură, deși probabil nici scrisul meu nu e fără greșeli de ortografie, dar eu măcar am o scuză, pentru că limba română nu este limba mea maternă, da' la dvs?

În afară de gamer sunt și tehnoredactor și am o pagină într-o revistă pentru copii, unde am o pagină de computere, unde de-abia prezint și jocurile, și cheat-urile, și codurile jocurilor.

Citesc despre HMM 3. Cam cât costă aproximativ în \$?

P.S. Îmi pare rău pt. hârtia pe care am scris, este refolosită, am reciclat-o după ce a folosit-o fetița mea de 3 ani.

I GIVE 25.000 CREDITS AND PICK UP THE NEXT LEVEL.

LA RE-E-MAIL.

TRUFFIE

Salut Truffie!

În primul rând, îmi place foarte mult Sf. Gheorghe, de-abia aștept să mai trec pe acolo. Despre corectură, nu cred că la pagina pe care o realizezi tu din revista pentru copii, nu au existat greșeli de ortografie. Gândește-te cum este la 100 de pagini. Cât de mult ne străduim, tot ne mai scapă câte una-două. Despre Heroes 3, costă cam 40\$. Cât despre hârtia pe care ai scris, ne bucurăm că primim scrisori de la fani cu vârste atât de mici, chiar dacă sunt doar desene.

Pick up the next LEVEL, and the next one, and the next, no matter how much credits.

Sper să nE-MAI(L) auzim!

Hash, Târgoviște

Am 20 de ani și e a treia oară când vă scriu. Din păcate nici acum nu mi-ați răspuns. **[Dacă puneai și tu pariu ca Mike din București, câștigai, pentru că uite că-ți răspundem dom'le]**. Totuși perseverența este cheia succesului. **[Spune-le asta și celor care scriu prima scrisoare, și dacă nu apare într-o lună, încep să facă scandal, și să ne acuze că suntem nedrepti]**. Vă mulțumesc pentru articolul Quake Arena. Poate în viitor veți face unul mai consistent și cu mai multe poze. **[Dacă ești cuminte]**. Marea mea rugămintă rămâne un Review Special cu ID Software. Cred că asta e dorința multor LEVEL-iști.

Ce vă rog (la infinit dacă e nevoie) ziceți-mi și mie vreo 2-3 cheat-uri de la Quake și Duke Nukem 3D. Vă rog foarte mult faceți un sacrificiu pentru mine.

Credeți-mă că pe CD nu găsesc aceste coduri. Pentru a nu vă plictisi, mă opresc aici. Sper să-mi aduceți primăvara în suflet dându-mi de știre...

„Un cuvânt binevoitor este ca o zi de primăvară.”

Proverb rusesc.

Vă salut și numa' de bine,
Hash.

Hola, Hash hombre!

Sper că ți-am adus și ție primăvara în suflet, deși cam târziu, că echinocțiu a trecut de mult. Așa că noi, băieți de comitet, îți aducem direct vara în suflet. Îți și răspundem la scrisoare, te-am lovit și cu ID Software, la care ne gândiserăm deja, și, dacă dai un telefon scurt, de 2 minute, te ajutăm și cu cheat-urile alea. Și ca bomboana pe tort, îți returnez și un proverb: „O zi de primăvară este ca un cuvânt binevoitor.”

Proverb șmecheresc.

Hasta luego.
Keep in touch.

Ne-au mai scris:

MKD, Necula Teodor, Dascălu Adrian, Mădăraș Cristian, Hrihor Bogdan, Livadă Tudor, Burghel Liviu, Nuță Cristian, Vădan Alin, Protos, Adrian Limbidis, Dragnea Florin, Bercea Marius, Mândășescu Vlad, Andrici Vlad, Pop Dragoș, Pană Liviu, Constantinescu Sorin, Andreescu Cristian, Ivan Alexandru, Bolocan Florin, Chirchă Alex, Welkens Andrei, Chris, Cirlig George, Mayday Warrior, Băetu Iulian, Baban Ana-Maria, Nuță Cristian, KCG, Cotlet Bogdan, Popescu Andrei, Cepoi Florin, Vlad Gino, Radu F., Crîsnic Alexandru, Ungureanu Cornel, Ștefan Cârpanu, Gheorghe Cornel, Sandu Gabriel, Skipi, Ene Vlad, Cange Gicu, Chioto-roiu Adrian, Nicoară Andrei, Silaghi Claudiu, Bălan Adrian, Truică Alexandru, Căncean Mircea, Bostan Radu, Ursache Sebastian, Săndulescu Mihai, Vrabie Ștefan, etc.

Coperta pentru carcasa CD-ului



Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț	Total
LEVEL 6, 7, 8, 9, 10, 11		12.000	
LEVEL Septembrie		15.000	
LEVEL Octombrie		15.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
TOTAL:			

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talón de comandă

LEVEL

5/99

Tombola **LEVEL** pentru abonați



Câștigătorii vor fi anunțați în numărul de august al revistei. Un motiv în plus să te abonezi!



De acum înainte, abonamentul vă dă posibilitatea să participați la o megatombolă în care sunt oferite numeroase premii : placa voodoo Maxi Gamer Phoenix împreună cu 3 jocuri full, Race Leader 3D precum și alte premii surpriză.

talón de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Tombola **LEVEL**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

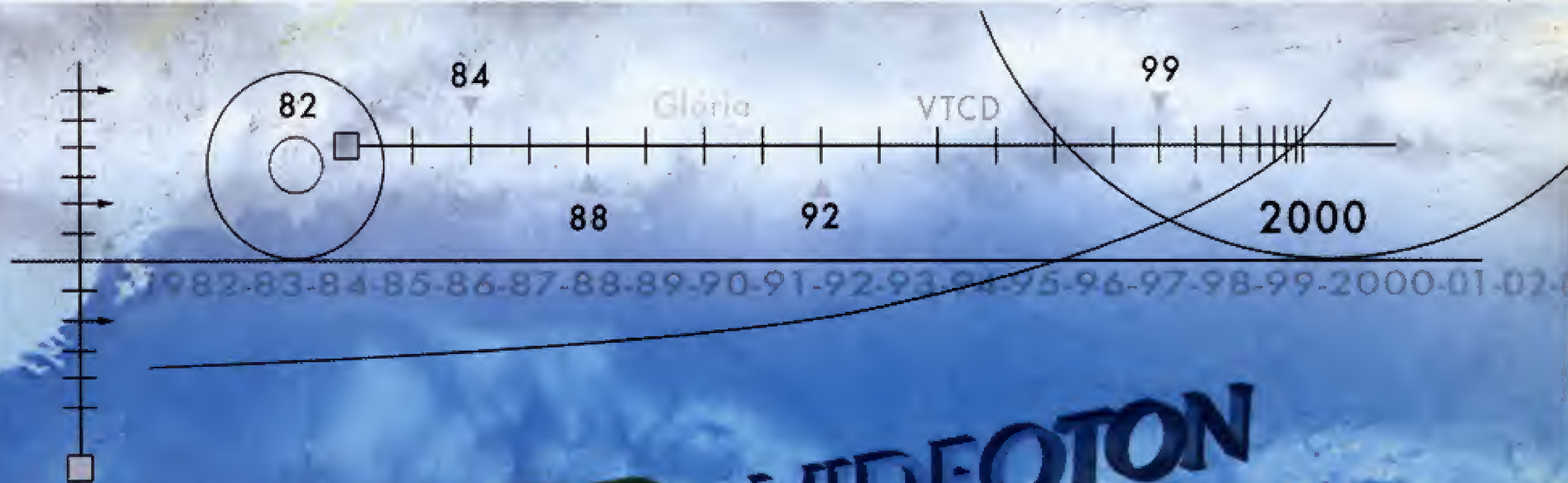
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talón de abonament

LEVEL

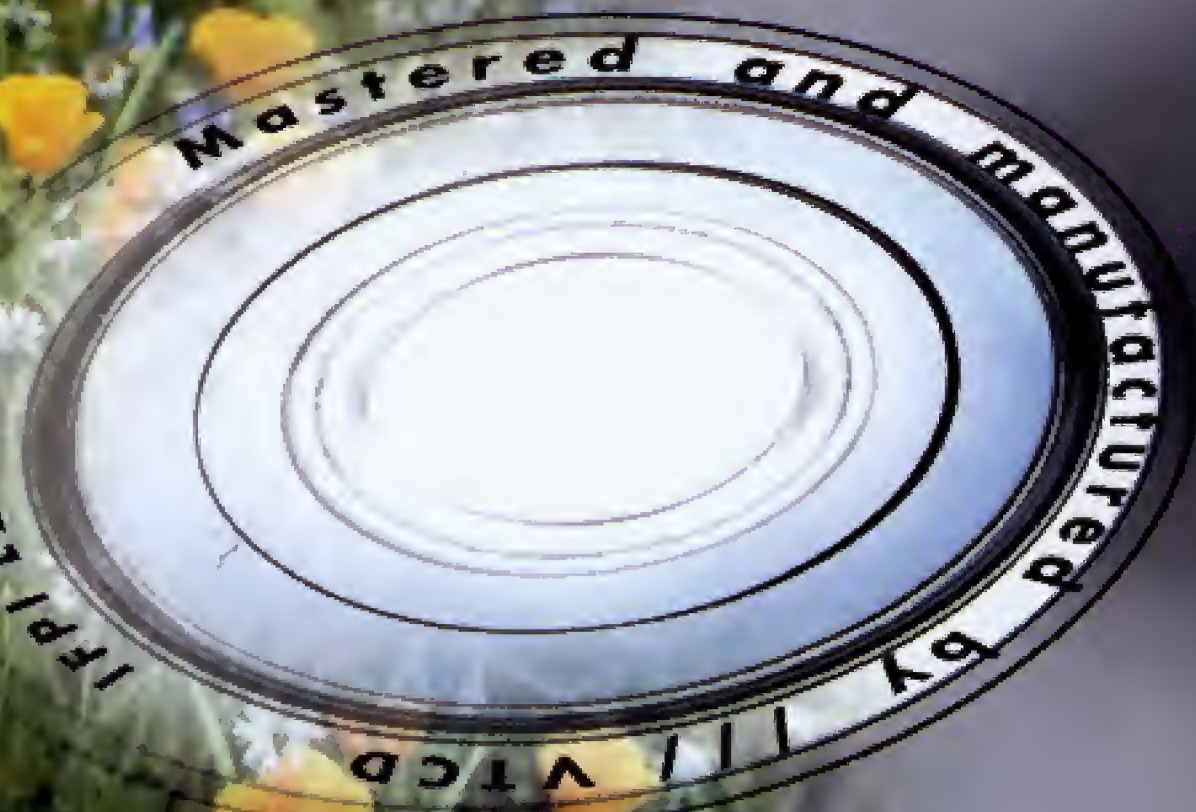
5/99



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

- CD-AUDIO ●
- CD-EXTRA ●
- CD-TEXT ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ●
- Ø 80mm ●
- Ø 120mm ●



Compact technology

Compact service

E-mail: vtcd@datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: +36-22-329-132

Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON

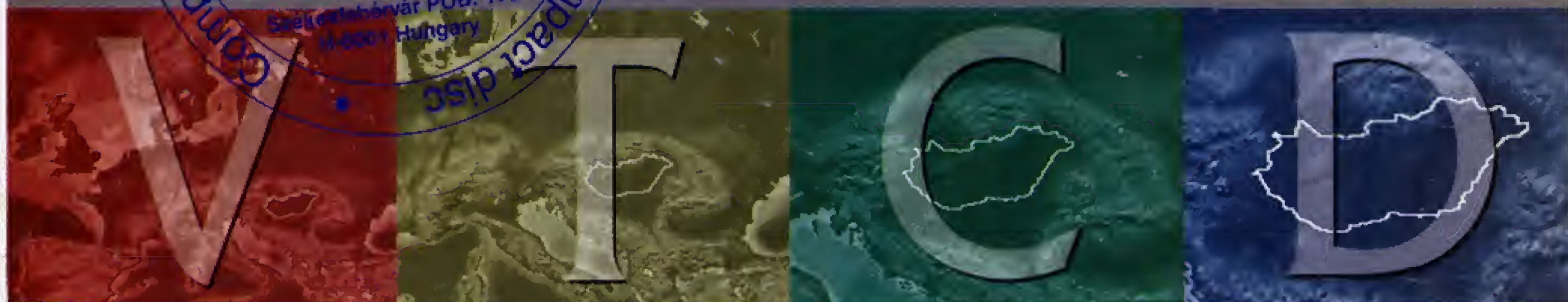
Compact Disc Factory Ltd.

Member of Videoton Group

Székesfehérvár POB: 175.

Hungary

Compact disc



Jump To The Next...

LEVEL!



CHIP 5 99
Computer Magazin

Pentium III

**În lumea IT schimbările se
produc la viteze supersonice.
Fără CHIP ești la pământ !**

**Medicina - La granița dintre știință
și science-fiction**

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DC/036/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

**fără probleme:
conectarea corect LAN-urile**

**în exclusivitate:
Michael Cowpland
dintr-un dinte de
aniei Corel**

**București
CERF 4 - 8 mai 1999**

**Vizitați-ne la CERF
în pavilionul 15**